

GUIA DEL RECREATIVO Año IV - Nº 33 - JUN./JUL. de 1993 República Argentina
IV ANIVERSARIO
GUIA DEL RECREATIVO Año IV - Nº 31 - Abril de 1993 República Argentina
Próxima a su concreción
Salex '93
1ª Exposición Sudamericana en San Pablo Brasil -
GUIA DEL RECREATIVO Año IV - Nº 30 - Marzo de 1993 República Argentina
GUIA DEL RECREATIVO Año IV - Nº 27 - 1992 República Argentina
FONOLA AYER Y HOY



GABINETES ESPECIALES
RULETA
LASER
POKER
GABINETE PARA 4 JUGADORES
MESITAS TIPO FLOPY
GABINETES DE MANEJO
MESA PARA WOLCUP
PUERTAS Y CHAPAS DE COMANDO
BOTONES CON MICROSWITCH
JOYSTICKS CON MICROSWITCH
MONITOR, TUBO Y FUENTE IMPORTADOS
LOS GABINETES DE MAYOR ACEPTACION CON APERTURA DE FRENTE!
GAME OVER...
BALENO
...Y BUENOS NEGOCIOS!
GABINETES QUE "JUEGAN" CON TODO...
... Y DE "FRENTE"!
DISTRIBUIDOR OFICIAL
METEGOL TOTALMENTE METALICO "ESTADIO" MODELO ENE
BALENO S.R.L.
Catriló 4573 - (1678) CASEROS - Bs. As.
Tel.:(01) 759-6547 - Tel y Fax: (54-1) 75
Fax: (54-1) 759-7062



# STAFF

PRODUCCION EDITORIAL Y COMERCIAL




**Director**
Gregorio V. Agusti
**Subdirector**
Raúl H. Agusti
**Jefe Administrativo**
Mariano A. Agusti
**Sección Contable**
Cdra. Claudia V. Madera
Cdor. Sergio A. Arazi
**Creatividad y Diseño Gráfico**
Roy A. Bettles
Pablo A. Junquera
**Traductora**
Sofía M. de Collar

COLABORAN EN ESTE NUMERO
**Suplemento Técnico**
Osvaldo F. Cassieri
Eduardo Aragón
Ing. Gerardo L. Taccone
Ing. Claudio R. Cristini
Roberto O. Pucheta
Martín Pagura
Ricardo H. Blajackis
**Consultorio Contable**
Dra. Sonia Bonacic Doric
**Humor**
Ana María Malagamba

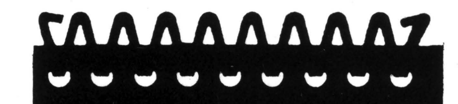
REPRESENTANTE EN BRASIL
Roberto M. Salles

DIRECCION COMERCIAL
Medrano 47 - 8º "A"
C.P. (1178) - Buenos Aires
República Argentina
Tel. (541) 981-1913
Tel./Fax (541) 983-1126

El ABC, guía del Recreativo, es una edición independiente dedicada a los operadores del divertimento.


# INDICE





# CUATRO VELITAS

Los numeros no mienten: cuatro, así de sencillo, cuatro años cumpliendo con la obligación de estar cerca suyo, de darle lo mejor de nosotros, de, en fin, tratar de mantenerlo informado y brindarle cada vez más.

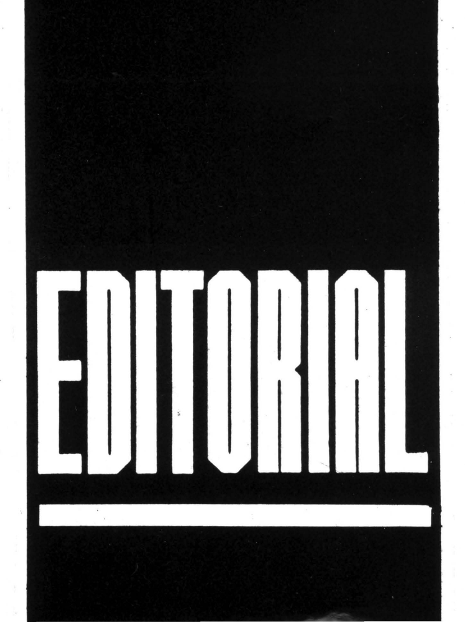
Este cuarto aniversario nos encuentra a las puertas de un importante acontecimiento: nuestro apoyo a la 1ª Exposición Internacional Sudamericana de la Industria Recreativa, SALEX'93, que se realizará en San Pablo, Brasil los próximos días 22, 23 y 24 de julio. Dicho evento es auspiciado conjuntamente con dos prestigiosas publicaciones: Game News, de Brasil, y Euroslot, de Gran Bretaña.

En otro orden, podemos decir que poco a poco estamos ubicando el real espacio, ese sitio que nos propusimos desde nuestros primeros, modestos números: ser punto de contacto entre usted y todo lo que es necesario para llevar adelante esta actividad y otras afines al ámbito recreativo.

Aunque éste es el cuarto aniversario de ABC, significa para Agusti Producciones diez años de bregar en el terreno del operador del entretenimiento. Desde 1983 y hasta 1986 realizamos lo que fue el embrión de la revista que hoy tiene en sus manos: El Boletín ABC, dedicado a los jugadores de pool. En 1986, y por extensión de tres años, es decir hasta 1989, tuvimos a nuestro cargo la realización de la revista Video Juegos, que fuera órgano oficial de C.A.F.O.E.V.A. Hoy, nuestro último hijo, ABC-Guía del Recreativo, que viera la luz en ese mismo 1989, cumple cuatro años.

Por eso, este aniversario nos encuentra felices, satisfechos y con la firme intención de seguir creciendo, de buscar nuevos caminos, nuevas vías para que usted siga considerando a ABC su guía de cabecera, su fuente de consulta permanente. Modestamente, creemos que este cumpleaños es de merecido festejo. Gracias por acompañarnos y hacer posible que nuestro sueño ya lleve cuatro años de realidad.

**EL DIRECTOR**





# BENEFICIOS SOCIALES QUE NO REVISTEN CARACTER REMUNERATORIO. ENUMERACION

El poder Ejecutivo Nacional, mediante el decreto 333 de fecha 3/3/93 (B.O.: 9/3/93), cuyo texto se transcribe a continuación, enumeró los beneficios sociales que no revisten carácter remuneratorio y por lo tanto no se encuentran sujetos a aportes y contribuciones de la seguridad social:

**ARTICULO 1º** - Establécese que los beneficios sociales otorgados en forma directa por el empleador o a través de terceros, que a continuación se enumeran, no revisten carácter remuneratorio y por lo tanto no se encuentran sujetos a aportes y contribuciones de la seguridad social:

**a)** Los servicios de comedor de la empresa.

b) Los vales de almuerzo o reintegros de comida debidamente documentados, otorgados en días efectivamente trabajados.

**b)** Los vales alimentarios y las canastas de alimentos entregadas a través de empresas especializadas en los términos de los decretos 1477 y 1478/89.

**d)** El reintegro de gastos de medicamentos, previa presentación de comprobantes emitidos por médico y farmacia habilitados, debidamente documentados.

**e)** La provisión de ropa de trabajo y cualquier otro elemento vinculado a la indumentaria y al equipamiento del trabajador para uso exclusivo en el lugar de trabajo.

**f)** Los reintegros de gastos, documentados con comprobantes, de guardería y sala maternal que utilicen los trabajadores con hijos de hasta seis años de edad.

**g)** El pago de servicios médicos, odontológicos y/o complementarios, de asistencia o prevención, al trabajador o a su familia a cargo, que hubiera asumido el empleador.

**h)** Las primas y premios de los seguros de vida, y/o de incapacidad total o permanente, a cargo del empleador.

**i)** La provisión gratuita de uso de automóvil de propiedad del empleador cuando estuviere afectado al trabajo.

**j)** El comodato de casa-habitación de propiedad del empleador ubicado en barrios o complejos circundantes al lugar de trabajo, o la locación en los supuestos de grave dificultad en el acceso a la vivienda.

**k)** La provisión de útiles escolares, guardapolvos y juguetes para los hijos del dependiente.

**l)** El beneficio de club de empresa de propiedad del empleador y la promoción de eventos deportivos y sociales en los que participe la comunidad laboral o parte de ella.

**ll)** El otorgamiento o pago de cursos de capacitación o especialización.

**m)** El pago de gastos de sepelios a las empresas fúnebres o a compañías de seguro, debidamente documentado.

**n)** Los beneficios sociales otorgados por leyes provinciales.

Los beneficios enumerados no podrán otorgarse en sustitución de remuneraciones ni a cuenta de éstas.

**Art. 2º** - Asimismo no serán consideradas remuneraciones a los efectos del ingreso de cotizaciones con destino al régimen de la seguridad social:

**a)** Las asignaciones en dinero que se entreguen en compensación por suspensiones de la prestación laboral y que se fundaren en las causales de falta o disminución de trabajo no imputables al empleador o fuerza mayor debidamente comprobada, pactadas individual o colectivamente y homologadas por la Autoridad de Aplicación conforme normas legales vigentes, y en virtud de las causales el trabajador no realice la prestación laboral a su cargo.

**b)** Los retiros de socios gerentes de sociedades de responsabilidad limitada a cuenta de las utilidades del ejercicio, debidamente contabilizados en el balance.

**c)** Los honorarios del directorio de sociedades anónimas que no excedan el 25% de las utilidades, debidamente contabilizados y que no se encuentren registrados como remuneración o gasto.

**d)** Los reintegros de gastos sin comprobantes correspondientes al uso de automóvil de propiedad de la empresa o del empleado, calculados en base a kilómetro recorrido conforme los parámetros fijados, o que se fijen como deducibles en el futuro, por la Dirección General Impositiva.

**e)** Los viáticos de viajantes de comercio acreditados con comprobantes en los términos del artículo 10 de la ley 18037 y los reintegros de gastos de automóvil en las mismas condiciones que las especificadas en el Inciso d) del presente artículo.

**f)** Las sumas que se abonaren en concepto de falla de cajas a los cajeros y al personal cuya tarea habitual sea la de recibir cobranzas o efectuar pagos.

**Art. 3º** - De forma.

LLEGO

# CRAZY GATOR




## EL COMPLEMENTO INFANTIL QUE FALTABA EN SU LOCAL

- CON LAS MISMAS CARACTERISTICAS QUE LA IMPORTADA, MAS LA INCORPORACION DE UN EXPENDEDOR DE HUEVOS CON SORPRESAS.
- MECANISMOS MONTADOS SOBRE RULEMANES.
- GABINETE DE HIERRO PINTADO AL HORNO.
- LATERALES EN MULTILAMINADO FENOLICO.
- SERIGRAFIADO FRONTAL Y LATERAL SOBRE ACRILICO.
- DISPLAYS DE TIEMPO Y JUEGO.
- PAGADOR AUTOMATICO DE HUEVOS.
- SONIDO DE PRESENTACION, JUEGO, GOLPE Y DESPEDIDA.
- EXQUISITA TERMINACION.

GAME OVER




Cuenca 23 - C.P.(1406) Cap. Fed.
Tel.: 611-6561 - Fax: 612-7498

## CASCADA DOBLE

1 MECANISMOS MONTADOS SOBRE RULEMANES.
2 MOTORREDUCTOR CON FUENTE REGULADA.
3 BOQUILLAS CORREDIZAS.
4 ESCALONES DE ESPEJO Y ACERO INOXIDABLE
5 VIDRIOS DESLIZABLES HACIA LOS LATERALES.
6 SISTEMA UNICO DE RECAUDACION CENTRAL.
7 BANCOS PARA MAYOR COMODIDAD.
8 EXQUISITA TERMINACION.
9 SISTEMA OPCIONAL DE SONIDO.



10 SISTEMA OPCIONAL QUE ANULA EL PAGO CUANDO LA MAQUINA ESTA SIN JUGAR O APAGADA. CON TILDE EN CASOS DE GOLPES Y CONTADORES DE ENTRADA.

**ADEMAS FABRICAMOS**

CABLEADOS TIPO JAMMA, BANCOS PARA FLIPPERS Y MONEDEROS PARA VIDEOS Y FLIPPERS EN PLASTICO ESPECIAL.

## SOLINA

Coronel E. Bonorino 1118/22 - C.P.(1406) Capital Federal
Tel.: 631-3292 - Fax.: 633-2914

AGUSTI PRODUCCIONES




*Cordialmente invitamos a todos nuestros*

*amigos y clientes a visitarnos en la Salex'93*

*en el Mart Center de San Pablo*

*los días 22, 23, y 24 de Julio.*

*Nuestros stands son los números 16, 17, 18 y 94.*

CARLOS MOLINA
Representante de Ventas

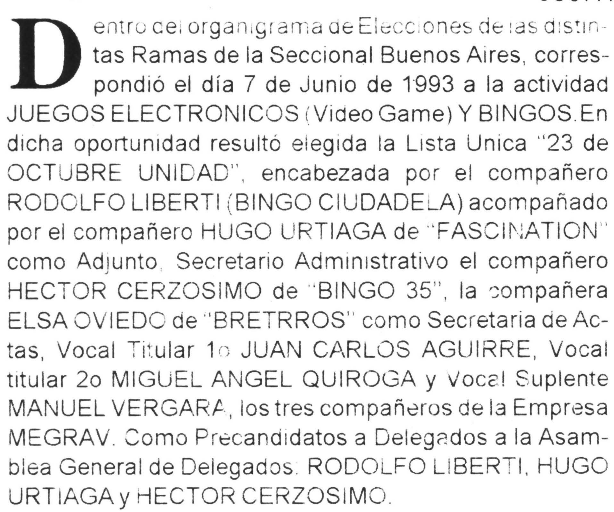
JOSEPH MIGUELES
Director de Marketing y Ventas

# COMUNICADO RESULTADO ELECTORAL EN S.U.T.E.P.

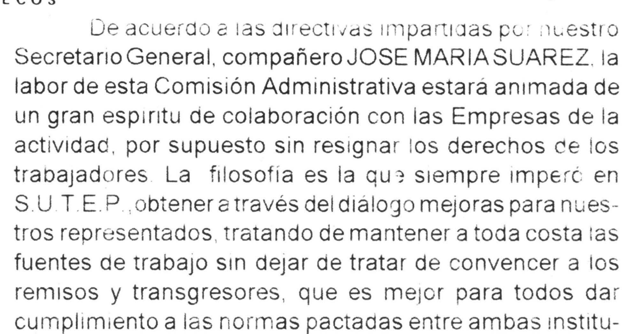


**SINDICATO UNIDO TRABAJADORES ESPECTACULO PUBLICO DE LA REPUBLICA ARGENTINA**

ADHERIDO A·
COSITMECOS



Dentro del organigrama de Elecciones de las distintas Ramas de la Seccional Buenos Aires, correspondió el día 7 de Junio de 1993 a la actividad JUEGOS ELECTRONICOS (Video Game) Y BINGOS. En dicha oportunidad resultó elegida la Lista Unica "23 de OCTUBRE UNIDAD", encabezada por el compañero RODOLFO LIBERTI (BINGO CIUDADELA) acompañado por el compañero HUGO URTIAGA de "FASCINATION" como Adjunto. Secretario Administrativo el compañero HECTOR CERZOSIMO de "BINGO 35", la compañera ELSA OVIEDO de "BRETRROS" como Secretaria de Actas, Vocal Titular 1o JUAN CARLOS AGUIRRE, Vocal titular 2o MIGUEL ANGEL QUIROGA y Vocal Suplente MANUEL VERGARA, los tres compañeros de la Empresa MEGRAV. Como Precandidatos a Delegados a la Asamblea General de Delegados: RODOLFO LIBERTI, HUGO URTIAGA y HECTOR CERZOSIMO.



De acuerdo a las directivas impartidas por nuestro Secretario General, compañero JOSE MARIA SUAREZ, la labor de esta Comisión Administrativa estará animada de un gran espíritu de colaboración con las Empresas de la actividad, por supuesto sin resignar los derechos de los trabajadores. La filosofía es la que siempre imperó en S.U.T.E.P., obtener a través del diálogo mejoras para nuestros representados, tratando de mantener a toda costa las fuentes de trabajo sin dejar de tratar de convencer a los remisos y transgresores, que es mejor para todos dar cumplimiento a las normas pactadas entre ambas instituciones: Gremio y Cámara, y leyes laborables en vigencia.

Descontando desde ya que será interpretada nuestra actitud conciliadora, saludamos con nuestra mayor consideración a los Señores Empresarios.

GAME OVER

G e n e r a l i d a d e s

# ROSARIO

## MODIFICACION A LA ORDENANZA DE VIDEO JUEGOS

***Se permite el libre acceso a mayores de 12 años a los salones de video juegos. La ordenanza que introduce modificaciones a su anterior, surge como consecuencia de clausuras que se produjeron en locales de video juegos que afectaron la actividad local del gremio.***

Después de una larga sesión iniciada el jueves 20 del pasado mes de Abril y luego de prolongadas discusiones sobre la materia, el Concejo Deliberante aprobó las modificaciones de la ordenanza Nro. 2335/79 que reglamenta el funcionamiento de las Salas de Video juegos mediante la ordenanza Nro. 5598.

**La citada ordenanza modificatoria establece:**

Que "los locales de video juegos podrán funcionar desde las 8 hasta la 1, de domingo a jueves y los viernes, sábados y vísperas de feriados hasta las 2".

Que "los menores de 12 a l8 años podrán ingresar de domingos a jueves en el horario de 10 a 21 y los viernes, sábados y vísperas de feriados hasta las 22".

Que "el ingreso de menores de 12 años sólo será admitido si son acompañados por el pàdre, madre u otro familiar mayor de 21 años".

Que "salvo las personas mayores antes citadas, en los horarios mencionados no podrán ingresar a los locales los mayores de 18 años. Obviamente quedó reservado para los mayores de 18 años el horario de 21 a 1 de domingo a jueves y de 22 a 2 los viernes, sábados y vísperas de feriados"...

Que "queda terminantemente prohibida la existencia de bebidas alcohólicas y fumar en los referidos locales".

Que " las Salas de Video Juegos que no estén oficialmente habilitadas por la Municipalidad serán sancionadas con la clausura del local, multa al propietario e incautación de las máquinas de video juegos".

Como hecho novedoso, se dispuso la presencia de becarios municipales seleccionados entre las carreras de psicología y trabajo social quienes tendrán a su cargo el control del factor ambiental y vigilaran el comportamiento de los menores.

GAME OVER



# GALARDON OTORGADO A BALENO S.R.L.

El Director de ABC Guía del Recreativo se complace en felicitar al Sr Alberto Blanco, titular de la firma Baleno S.R.L., con motivo de la distinción que le fuera otorgada "TROFEO INTERNACIONAL AL PRESTIGIO COMERCIAL 1993", y al mismo tiempo formula votos para que la Empresa a su cargo continúe en esa trayectoria, es decir, cosechando lauros en su propio beneficio y para estímulo de sus pares.

Distinciones como la presente, contribuyen a enriquecer la industria del sector del entretenimiento y, consecuentemente, a fomentar la iniciativa e imaginación de todos aquellos que la integran.

Por razones de conveniencia y oportunidad, la recepción del referido Trofeo por parte de la firma Baleno S.R.L. ha quedado diferida para una nueva fecha a convenir.



**TROFEO INTERNACIONAL AL PRESTIGIO COMERCIAL**

**El más importante trofeo creado para premiar al prestigio la imagen y el servicio empresarial.**

Escultura de bronce y marmol creada por el famoso artista Español Martin Perillan





**editorial ofice**

trade leaders' club

CLUB LIDERES DEL COMERCIO

Madrid, 22 de Marzo 1993

BALENO, S.R.L.
Catrilo 4573
1678Caseros, Bs.As.
ARGENTINA

Atn Sr. Director General

Muy Sr. nuestro:

El Comité de Selección del TROFEO INTERNACIONAL AL PRESTIGIO COMERCIAL, instituido por nuestro grupo editorial en colaboración con el TRADE LEADERS' CLUB, y la revista MERCADO MUNDIAL, ha elegido a su firma para concederle el TROFEO INTERNACIONAL AL PRESTIGIO COMERCIAL 1993, creado para distinguir a aquellas empresas de todos los países que se han destacado en el último año por el prestigio de su imagen corporativa conseguido gracias a la calidad de sus productos o servicios.

La entrega del XXIII TROFEO INTERNACIONAL AL PRESTIGIO COMERCIAL, tendrá lugar el día 7 de Junio próximo durante el transcurso de un almuerzo en el Hotel Meliá Castilla de Madrid (Capitan Haya 43), con asistencia de las autoridades comerciales, cuerpo diplomático y representantes del mundo de la economía y de la cultura del país, así como la prensa, televisión y directores de agencias informativas.

En espera de sus noticias, quedamos a su disposición.

Atentamente, Arsenio Pardo Rodríguez
Presidente

Agusti Producciones

# ¿QUE EMPRESA LE DA LA POSIBILIDAD DE ADQUIRIR "TODO" LO QUE NECESITA EL OPERADOR O EL ARMADOR CON RAPIDA ATENCION Y SERVICIO?



## NOSOTROS LE OFRECEMOS:



• Máquinas armadas y Gabinetes



• Accesorios para el armado.

• Fichas y Boquillas (Fabricadas en zamack y ac. inox.)

• Monitores y Fuentes






• Flippers y su línea de repuestos

• Cableados y Consolas de ac. inox.

• Plaquetas Nuevas y Clásicas

• Entrega Inmediata

• Asesoramiento para su inversión

• Garantía y respaldo Post-Venta

• Lista de Precios y Folletos (Solicitela por carta o telefónicamente)

• Envíos diarios a todo el país



Llámenos o Visítenos en el Horario de 8 a 12 hs y de 14 a 18 hs. y le brindaremos mayor información






Del Valle Iberlucea 4364
(1826) - Remedios de Escalada
(Alt. Av. H. Yrigoyen 5900)

Buenos Aires
Argentina
Tel. y Fax: (01) 241-8822

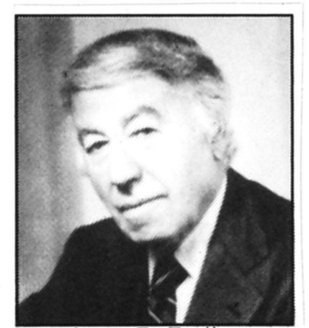

Operadores
ARIGATO
CORP
Agusti Producciones



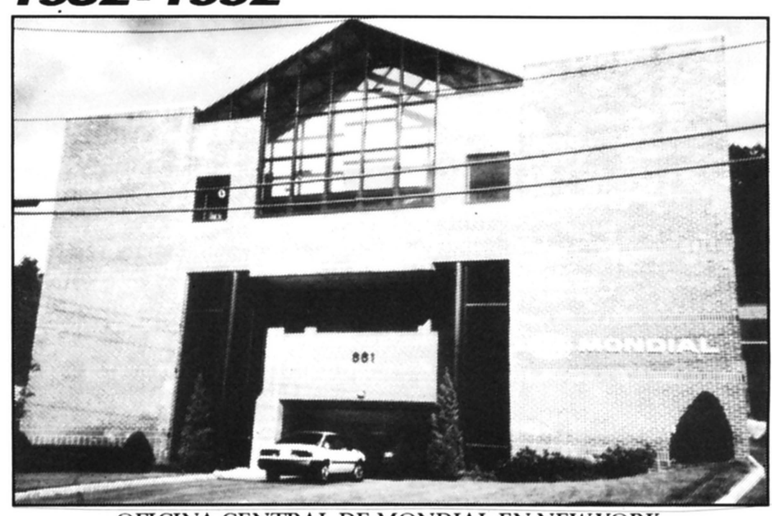

**MONDIAL INTERNATIONAL CORPORATION**

**1952 - 1992**

# 40 AÑOS DE EXITO



Suren D. Fesjian
Presidente del Directorio

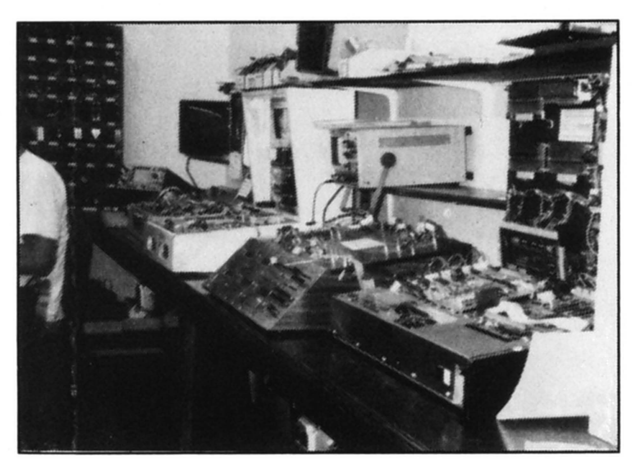


OFICINA CENTRAL DE MONDIAL EN NEW YORK

Mondial fue fundado en 1952 por el Sr. Fesjian para exportar máquinas de entretenimiento operadas con monedas a Europa. Desde su humilde principio, Mondial ha expandido sus operaciones mundialmente y tiene el poder de compra para adquirir el equipo que usted necesita **pronto**, y a los **mejores precios.**

## SUCURSALES

Mondial tiene 60.000 pies cuadrados de espacio de sucursales en cuatro diferentes locales a través de la costa Este de los Estados Unidos.



## SERVICIOS Y REPUESTOS

Con más de 40 años en la industria, Mondial puede ofrecer servicios incomparables en cualquier tipo de equipo que usted compre. Todas nuestra sucursales mantienen un muy variado y extenso surtido de repuestos con disponibilidad inmediata y nuestros técnicos tienen lo último en equipamiento disponible para efectuar su trabajo.

FERNANDO GALEB, DE MONDIAL

# ARGENTINA SIGUE SIENDO UN MERCADO MUY FUERTE

***Como paso previo a la concurrencia a Salex'93, en Brasil, Fernando Galeb, de la firma estadounidense Mondial pasó por Buenos Aires. En charla con ABC, Galeb contó su opinión sobre el mercado argentino, cómo está conformada su empresa y diferentes aspectos del medio, opiniones que interesarán -sin duda- al operador argentino.***

Por primera vez de visita en esta capital, Fernando Galeb, Gerente de Exportaciones de Mondial, recorrió diversos aspectos de nuestra realidad. Así charló con ABC.

**-¿Qué es Mondial?**

-Es una empresa que tiene alrededor de 500 empleados, más de 40 años de exportación, 5 oficinas en EE.UU. -Nueva York, Boston, Filadelfia, Pittsburgh, y Nueva Jersey, que es el más importante- sólo para la distribución doméstica, 3 compañías más de distribución en Europa -todas en Francia-. También somos socios mayoritarios de la fábrica de flippers Premier/Gottlieb.

**-¿Y el continente americano?**

-La exportación a Centroamérica, Sudamérica y el Caribe comenzó hace sólo dos años y medio, que es el tiempo que yo llevo con la empresa, antes no se había indagado en este mercado. Siempre decimos que agradecemos mucho al mercado argentino, porque entramos en un momento que estaba muy fuerte, a principios del 90, eso nos ayudó a acelerar el proceso de liderazgo en exportaciones. En este momento se está pensando en abrir una oficina para manejar solamente esta área.

**-¿En qué producto es más fuerte tu empresa?**

-Prácticamente en todos los productos. En países como Argentina ha sido el flipper y los simuladores; ahora está habiendo una gran interés por los máquinas de redemption, máquinas con ticket, máquinas de comida; como está muy competitivo lo que es pinball entonces está la inquietud en nuestros distribuidores en empezar a indagar en nuevas cosas, nuevos productos.

**-¿Tu empresa estará en Salex 93, en Brasil?**

-Sí, vamos a tener un stand.

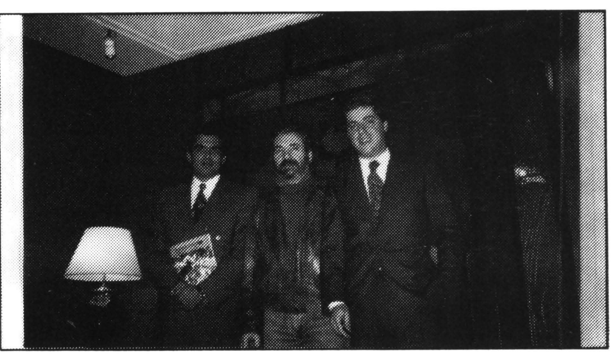
**-¿Van a estar en México también?**

-No, porque son las mismas fechas.

**-¿Qué los hizo decidir por una y no por otra?**

-La diferencia es que en México ya se han hecho convenios con distribuidores que están vendiendo directo al operador, entonces a nosotros se nos hace muy difícil competir con la fábrica. En Brasil todavía no ha pasado eso, y pensamos que, aunque la situación está difícil, hay un mercado muy fuerte por trabajar.

**-¿Has visto empresarios argentinos en esta visita?**



*Fernando Galeb, Gerente de Exportaciones de Mondial Gregorio V. Agusti , Director de ABC, y Roberto Reiderman de la firma Arigato Corp.*

-Sí, más que nada a nuestros distribuidores, con los cuales estamos trabajando muy fuerte, muy cerca. Los catalogamos como los líderes del país: Arigato, Lomónaco, Selton, Laboratorio Primer Nivel y Clarex, más un operador que ha estado trabajando con nosotros en forma directa: Mario Petrilo, de Enjoy.

**-¿Qué opinás del momento un tanto contraído del mercado local?**

-Nosotros sabíamos la situación que estaba pasando Argentina, por eso quisimos venir para ver por nosotros mismos qué tan profundo era este momento y nos dimos cuenta que a pesar de todos los problemas que está pasando, Argentina sigue siendo un mercado muy fuerte, sigue llevando un gran porcentaje de nuestra compra, alrededor de un 50%. Pero este problema es mundial; a pesar de todo creo que Argentina lo está soportando bastante bien.

**-¿Tus distribuidores argentinos se ven respaldados con respecto a sus clientes en lo que sería la post-venta?**

-Justamente una de las razones del viaje era acercarnos mucho más a nuestros distribuidores, ver sus inquietudes, ofrecerles el soporte técnico necesario; la manera en que podemos superar a los competidores es brindar el servicio en el momento en que lo necesiten nuestros clientes. Hasta ahora ha dado muy buenos resultados, también gracias a la lealtad de nuestros distribuidores, porque de los cinco al menos cuatro están trabajando sólo con nosotros. Quiere decir que estamos respaldando muy bien. GAME OVER

LA HISTORIA DEL FLIPPER (1975/1985)

# UNA DECADA DIFICIL

***Si bien se desarrollan nuevos diseños gracias a las bondades de la informatización, estos diez años finalizan con una clara curva descendente en el gusto popular sobre los flippers. Cómo incide la nueva tecnología, los flippers dedicados, los agoreros del fin de la era flipper.***

La década del 70 marca un boom en la industria mundial, en las comunicaciones y, por qué no, en la vida cotidiana de los hombres: el microchip y sus posibilidades de miniaturizar y acelerar procesos comienza a permeabilizar todo los aspectos y ámbitos. Relojes, calculadoras, y todo tipo de artefactos de uso habitual utilizań esta nueva tecnología. Lógicamente, a nadie escapa que las computadoras son los paradigmas del uso del chip, un pequeño ingenio de silicio que permite almacenar circuitos y demás informaciones electrónicas de manera digital.




*Publicidad de Gorgar, la primera máquina con voz propia.*

Obviamente, los flippers, hasta entonces basados en circuitos electromecánicos, no tardan demasiado tiempo en tomar esta nueva aplicación.

Paradójicamente, no son las grandes compañías las que buscan lanzarse al ruedo con flippers de tecnología digital. Una pequeña empresa de Phoenix, Arizona, Mirco games, toma la delantera con Spirit Of 76, el primer flipper digital, que aparece a mediados del año 75. En esta máquina el score puede ser observado por medio de números digitales, todo un cambio si se piensa que la anterior modalidad, el contador de puntos de reel, dominaba la escena desde los primeros años de la década del 50.

Aunque impactante en un primer momento, Spirit Of 76 no tuvo un gran suceso -sólo se produjeron 100-, tal vez por su pobre diseño del campo de juego y panel. A principios de 1976, otra compañía pequeña -Allied Leisure Industries- introduce Dyn-O-Mite, y, literalmente, el mercado del flipper digital explota. No pasa mucho tiempo para que una empresa líder, Bally, lance sus propios flippers con la nueva tecnología. Para fines del 76 aparecen Freedom y Night Rider, curiosamente ambos en sendas versiones electromecánicas y digitales.

La tecnología de estado sólido abre nuevas fronteras para el diseño y las prestaciones. Por ejemplo, el antiguo modo de marcar puntos era lo suficientemente lento como para no tomar en cuenta cuando la bola impactaba simultáneamente en dos tarjetas: sólo marcaba el primero, mientras que el segundo se perdía. Los nuevos flipper tienen "memoria", por lo tanto son mucho más fiel para el jugador, que ve así una respuesta confiable de la máquina.






Los personajes de historietas siempre fueron fuente de inspiración.

## TODO UN RECORD

En noviembre de 1977, Bally lanza al mercado Eight Ball, una máquina que llega a establecer un récord de producción aún hoy día no superado: 20.230.

Mientras tanto, para no quedar rezagados, Gottlieb y Williams comienzan a entrar con su nueva línea digital. Así, ese mismo año, Gottlieb irrumpe con Sinbad, cuya característica principal es tener cuatro flippers ubicados en dos pares en línea al final del campo de juego. A pesar de incursionar en este terreno, Gottlieb continúa con su producción de máquinas electromecánicas, sin embargo, la relación de costos -es más barato fabricar flippers digitales para cuatro jugadores que modelos viejos para dos- vuelca hacia el arcón de los recuerdos la vieja tecnología.

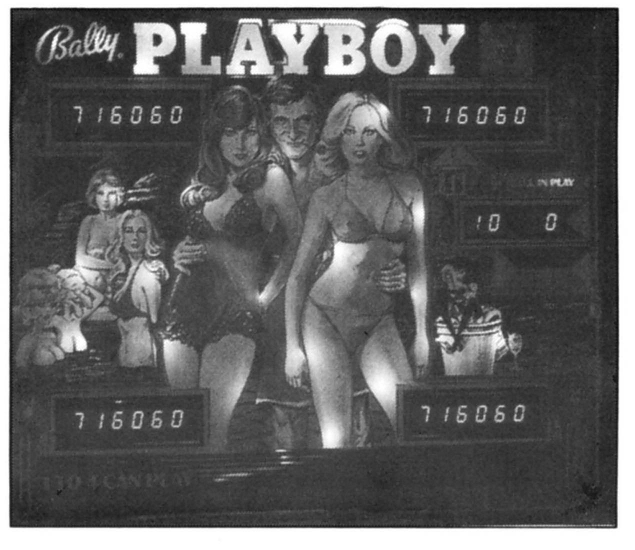
Una curiosidad: en 1978 Bally lleva al extremo la posibilidad de múltiples jugadores al diseñar The Six Million Dollar Man, basada en la serie televisiva aquí conocida como El Hombre Nuclear, para seis jugadores.

Esta tendencia a flippers "dedicados", en la línea marcada por Wizard y Captain Fantastic, y basados en grupos musicales, estrellas de cine, películas, series de TV o deportistas tiene un gran auge en esta época: Star Trek (1979), Kiss (1979), Harlem Globetrotters (1979), Rolling Stones (1980), Flash Gordon (1981) -todas de Bally-; Superman (1979) -Atari-; Close Encounters of the third Kind (1978), Charlie's Angels (1978), Incredible Hulk (1979), Buck Rogers (1979), Spider Man (1980), james Bond (1980), Pink Panther (1981), Rocky (1982) -Gottlieb; Dracula (!979), Ali (1980, dedicada al boxeador Muhamad Alí) -Stern-; Disco Fever (1978, basada en la película Fiebre de Sábado por la Noche) -Willimas-; todas ellas forman una lista más precisa.

Una de las celebridades más notorias en ser llevadas al flipper es la revista Playboy (1978), cuyo contenido impactó a los jugadores, no sólo por el diseño del campo de juego, sino por el aditamento sonoro: aullidos de lobos y una seductora música. Por supuesto, la famosa cabeza de conejo que identifica a la popular revista no podía faltar en el diseño de esta máquina.

## GRITOS Y SUSURROS

Es en 1979 cuando aparece Gorgar (Williams), la primera máquina en la historia con voz propia. Con un tono amenazante, un diabólico monstruo insta desde el panel a los jugadores con frases como: Yo, Gorgar, Golpéame y Herirás a Gorgar; dicho en inglés, por supuesto. Como sonido de fondo se escucha un incesante palpitar de un




La famosa revista Playboy también tuvo su flipper "dedicado".

corazón. Dentro del material de publicidad que acompañó el lanzamiento de esta máquina se incluía un disco simple de color colorado con los efectos de sonido.

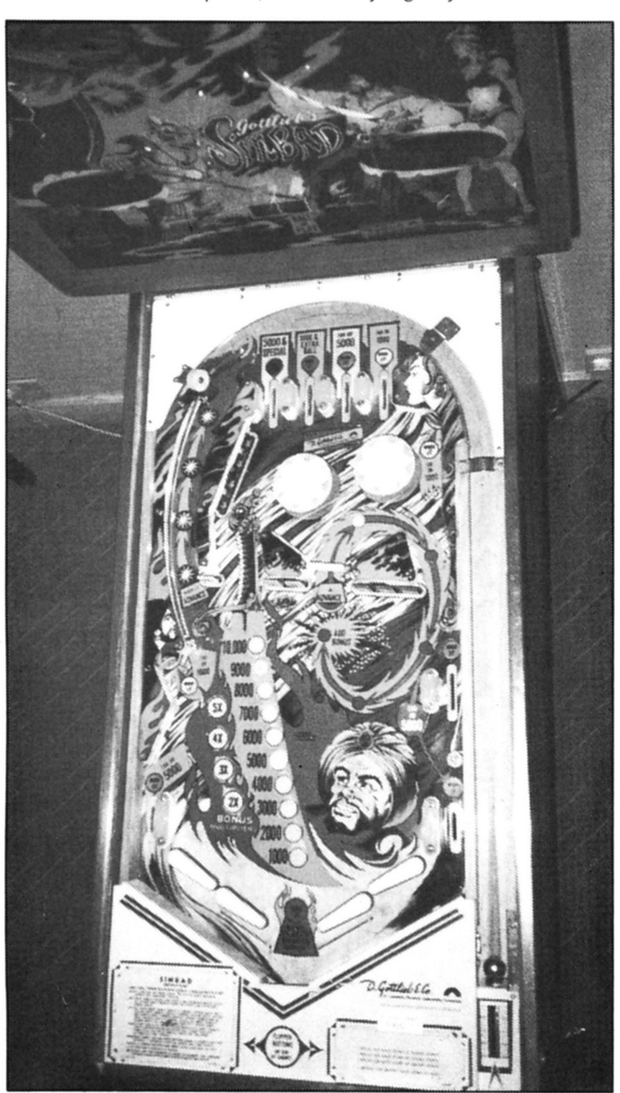
A partir de aquí, los fabricantes comienzan a tomar conciencia de la importancia del sonido, muchos de ellos agregando a sus nuevas máquinas voces robóticas. Sin embargo, Bally utiliza en Xenon (1979) una voz femenina real, cuya propietaria era una de las empleadas de la firma.

El siguiente lanzamiento de Williams también logra suceso: Firepower (1980), el primer flipper digital con multiball y que, además, trae un nuevo diseño, el "lane change", es decir la posibilidad de seleccionar con el botón del flipper la corredera de las líneas que habilitan el multiball; este desarrollo es hoy muy común en todas las máquinas.

Para esta época, los video juegos ya comienzan a




*Muhamad Ali o Cassius Clay, para muchos el mejor boxeador de todos los tiempos y el panel del flipper dedicado.*




*Sinbad y su diseño de dos pares de flippers en línea.*

pisar fuerte en el mercado de las máquinas operadas a ficha. Donkey Kong, Pac Man, Asteroids son los nuevos nombres de estos juegos que captan mayormente la atención de los más chicos. Tal vez como un intento de paliar esta tendencia aparece Black Knight (1980, Williams) con un exclusivo diseño con dos niveles en el campo de juego, y el "magna save", un punto especial del campo de juego que, al ser accionado por un botón aledaño al del flipper, imanta la bola, entre otros nuevos desarrollos. Como era de esperar, en 1982 Gottlieb quiere matar el punto y lanza Haunted House con ¡tres niveles de juego!

Precisamente 1982 es el año en que se cierra la división flippers de Stern, que existía asociada a Chicago Coin desde 1934. Antes había sucedido lo mismo con Allied Leisure Industries y Atari, que se dedica de lleno a los video juegos. Es el mismo año en que se enuncia una frase terrible: "el flipper está muerto". Las compañías que continúan fabricando lanzan tiradas pequeñas y sin mayores desarrollos novedosos.

Tal vez la máquina más importante de ese tiempo fue el relanzamiento de Fireball, que había sido un suceso -en su versión electromecánica- en 1972.

Estos son años realmente oscuros para la industria del flipper. Gottlieb, subsidiaria de Columbia Pictures, parece cerrar sus puertas pero, gracias a la inciativa de su staff, se convierte en Premier Technology. De aquí en más se entra en una etapa de transición, que levemente mostrará un reacomodamiento positivo a partir de la segunda mitad de ésta década.

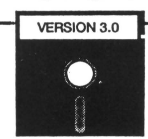
Próxima nota: 1985 hasta hoy GAME OVER

LUIS A. INI



# Si su Empresa quedó fuera de control o su viejo sistema ya no le sirve... VAYA A LO SEGURO:

VIDEO






SISTEMAS INTEGRALES

CLEVERSYS

SOFTWARE & HARDWARE

## ¡NO ES UN ENLATADO MAS!

Es un sistema de computación creado especialmente para administrar las tareas del operador, sin costos de mantenimiento y sin personal especializado.

**De manejo absolutamente sencillo y veloz, es mucho más completo que cualquier otro sistema convencional de video juegos**. Con VIDEO CLEVERSYS usted podrá seguir de cerca, día a día, la evolución de su negocio.
Control de locales, máquinas, recaudación, ctas. corrientes, stock, caja diaria, proveedores, estadísticas, ranking, compras, fichas, contadores, planillas y mucho, mucho más.

**DEMOSTRACIONES SIN CARGO en su Empresa***

*En Capital y Gran Bs. As.

***Aproveche nuestro PLAN CANJE:***

*Cambie su viejo programa por VIDEO CLEVERSYS y comience a usarlode inmediato. Nuestros técnicos le traspasarán toda su información al nuevo sistema, sin pérdida de tiempo y sin recargo alguno. (Tenemos gran experiencia).*

***¡Compare antes de decidir!***

***AMPLIA FINANCIACION. CON LA GARANTIA DE POR VIDA DE***

**Descuentos por compras especiales**

**ADEMAS: Venta de Computadoras PC XT/AT. VARIOS PLANES DE PAGO**

***SISTEMAS CLEVERSYS***

***(01) 446-3095 / (01)470-8835***



Solicite mayor información

ADJUNTE ESTA HOJA A SU CATALOGO DE PIEZAS-
SI AUN NO LO TIENE, SOLICITELO SIN CARGO AL TEL/FAX 768-8755

78/1

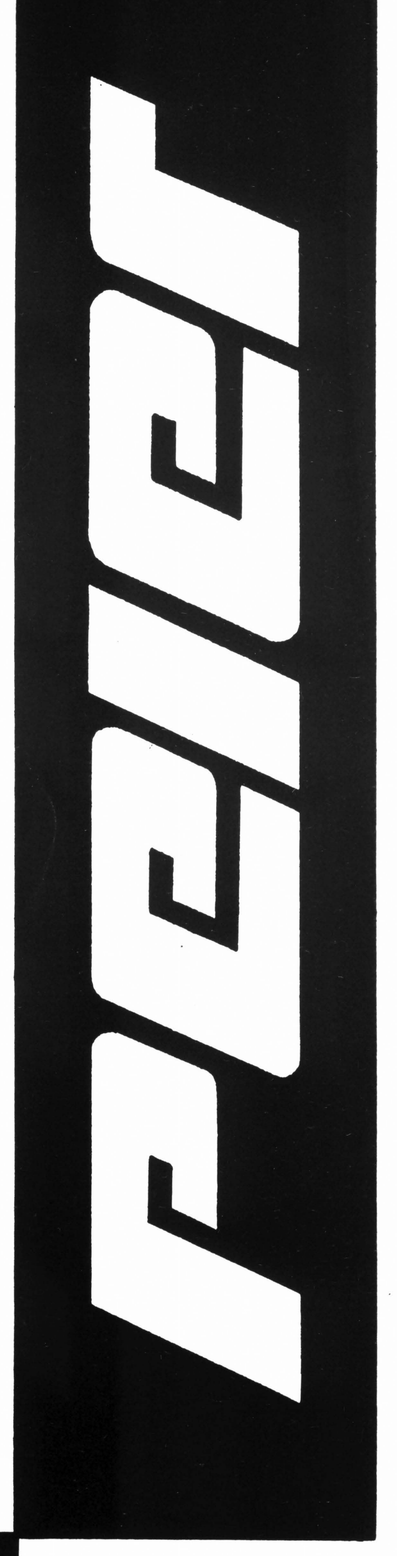
100/1

109/2

22/2

85/1

109/1




78/1 - ZAPATA COMPLETA
22/2 - ENLACE
85/1 - BALANCIN IZQ/DER
100/1 - ESCUADRA COMPLETA
109/1 - KIKER NUEVO
109/2 - ESCUADRA PARA KIKER

## MATRICERIA HERMANN PEIER

AVELLANEDA 2225 (EX 682)
C.P. (1653) VILLA BALLESTER
Pcia. de Buenos Aires - Argentina
Tel. 768-8755

# The 1st South American Casino Suppliers Expo.

# 1era Expo Sudamericana de Material para Casinos

## The Market
South America has a great innate predisposition for gaming and is silently emerging as one of the newest and most attractive growth markets for legalized gambling and inturn your products. In Argentina, privatization of all exhisting casinos is going ahead and there is interest in creating new well equipped casinos in the area of Buenos Aires to counteract a large casino project near the Eastern point of Uruguay.

## The Location
Argentina, the most characteristically European country in South America, has always been a model and reference point for the continent. Its current economic stability facilitates development in all sectors and is ideal as a base for collaboration, representation and distribution. Its well-off public is also the target of many tour and related leisure activities, of which the Argentinians are frequent and generous users.

## The Accomodations
The Sheraton Buenos Aires Hotel & Towers located in the centre of Argentina's capital city, the largest city in Latin America, is the perfect host for the highest level event. No need for taxis or public transport, the Sheraton features 800 luxury rooms, a bar and restaurant, business office, disco, tennis, pool, sauna and gym, not to mention the 2,400 sqm. Salón Bolívar exhibit hall, perfect for meeting and entertaining clients and easy on your personnel.

## Promotion
The success of the 1st SACSE will be guaranteed by the presence of approx. 1,000 Latin American casino managers who will be personally invited by Expo. representatives. In conjunction, a public relations and advertising campaign will be directed to South American newspapers and international trade publications.
Finally, the "Loteria Nacional Argentina" will issue their own invitations to all operators and managers in the casino, bingo and lottery sectors.

## Casino Excursion
To familiarize exhibitors with the largest South American casino, there will be an organized excursion to the Central Casino in Mar del Plata on the evening of Wednesday the 17th. The Central Casino, 400 km from Buenos Aires, regularly handles 9,000 gamblers at a time. Each exhibitor will receive one complimentary round trip ticket for the SACSE charter flight, with bus transfer and cocktail reception included, for each stand place contracted.

## La Fiesta
On the evening of Thursday the 18th, the experience continues with the Sheraton Hotel and a beautiful summer night in Buenos Aires being the setting for a gala event that will offer the possibility to mix and mingle with more than 500 casino industry personalities. In addition, throughout the week, specialized travel agents will invite high-end players to visit the Expo, and to join in their own cocktail receptions.

## El Mercado
Sudamérica, área con gran predisposición a la diversión, se está convirtiendo en uno de los mercados más atrayentes para el juego legal.
En Argentina ha comenzado la privatización de los casinos y se están creando nuevos en la zona de Buenos Aires; al mismo tiempo, se está construyendo un grande casino en Uruguay, en la región de Punta del Este.

## La Ubicación
Argentina tiene unas características similares a las de los países europeos y es el más claro punto de referencia de Sudamérica. La actúal estabilidad económica favorece el desarrollo de todos los sectores y hace que éste sea un momento para promover acuerdos de colaboración, representación y distribución. Adamás, el público de alto nivel es el objetivo principal de una actividad turística y de diversión, de la que los argentinos son grandes consumidores.

## La Sede
El Sheraton Buenos Aires Hotel & Towers, en el centro de la gran ciudad argentina de Buenos Aires, es el sitio perfecto para celebrar un evento de altísimo nivel. No son precisos traslados, ni medios de transporte: en un mismo complejo, el Sheraton ofrece: oficinas, 800 habitaciones de lujo, bar, restaurantes, discoteca, tenis, sauna y el Salón "Bolivar", de 2.400 mq., ideal para tratar con los clientes y vuestros representantes.

## Promoción
La exposición estará avalada por la presencia de mil dirigentes de casinos de América Latina, invitados personalmente, por los representantes de la organización. Además, se llevará a cabo una campaña de prensa y de relaciones públicas, tanto en periódicos locales como en revistas internacionales del sector. Al mismo tiempo y conjuntamente con el organismo "Lotería Nacional Argentina" se invitará a los operadores relacionados con los casinos, bingos y loterías.

## Visita al Casino
Para hacer conocer a los expositores el casino más grande de Sudamérica, se organizará una visita al Casino Central de Mar del Plata, en la tarde del miércoles 17 de Noviembre. El Casino Central de Mar del Plata, a 400 kms de Buenos Aires, puede albergar hasta 9.000 jugadores contemporáneamente.
Cada stand contratado dispondrá de un pasaje de ida y vuelta, para el vuelo charter de SACSE, con traslado, visita al Casino y cocktail.

## La Fiesta
La belleza de las noches veraniegas de Buenos Aires, serán el marco ideal para la "Noche de Gala", que se celebrará el 18 de Noviembre de 1993 y en la que participaran más de quinientas personalidades. Durante la exposición, los agentes de viajes invitarán a grandes jugadores argentinos a participar tanto en la exposición como en los cocktails y cenas.

**Salón Bolívar, Sheraton Buenos Aires Hotel & Towers, Buenos Aires, Argentina, 17-19 November 1993**

**Operador en Buenos Aires:**
**Rossi Heinlein & Asociados S.A. - Viamonte 494, 2º Piso, Of. 8 - (1053) Bs. As., Argentina - Tel. & Fax: (54 - 1) 311-9413/9837 • 312-4951**

**For exhibit space or further information contact:**
**Monografie srl - Via F. Cervi, 6 - 20090 Segrate (MI) - Italy - Tel: 39-2-26.41.03.37 - 26.41.05.59 - Fax 39-2-26.41.22.17**

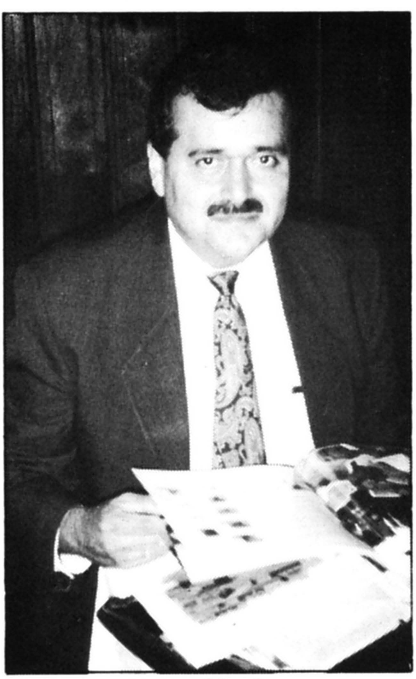
UN GERENTE DE BRUNSWICK VISITÓ ARGENTINA

# FOMENTANDO EL BOWLING

***Buscando afianzar los contactos con sus actuales clientes, más la firme intención de fomentar la actividad en el país, días atrás estuvo de visita en la Argentina Diego A. Effio, gerente de área para América Latina de Brunswick Bowling, líder mundial en todo lo referente al deporte de los palos y las bolas. Con él conversó ABC.***

Diego Alberto Effio es un peruano que desde los 17 años vive en los EE.UU. Hoy gerente de área para América Latina de Brunswick Bowling, entró a la empresa cuando contaba 23.

Durante la charla, explicó que la firma que él representa es una división de una corporación mayor, Brunswick Corporation, de los EE.UU., que tiene ya casi 150 años de existencia, y está entre las 200 más importantes de ese país; dentro de su estructura industrial incluye fábricas de motores fuera de borda, botes, camuflajes -algunos que se vieron durante la Guerra del Golfo-, aditamentos de armas y de radares, todas las partes de cerámica de los aviones de guerra, que es donde va la electrónica, y también de partes que se utilizan en el transbordador espacial.



*Diego Alberto Effio Gerente de Brunswick para A. Latina*

"Como división, aclara Effio, tiene 103 años. La nuestra es la que lleva el nombre de la corporación. Brunswick empezó en 1848, haciendo mesas de billar, bares y carpintería. La división más antigua es la de mesas de billar y en la última década del siglo pasado empezaron con bowling. Esta división primero tuvo su base en Chicago, de ahí se mudó a Michigan, en el año 1906, más precisamente en la ciudad de Muskegum. Ahí se creó la primera máquina, la B1, en el año 1913, que era una máquina donde el chico levantapalos colocaba los palos, bajaba una palanca, y la máquina bajaba normalmente."

"En el año 1916, continúa, se crea la B2, que era la B1 con motor, o sea que ya se accionaba apretando un botón. En 1957 sale la primera máquina automática de Brunswick, en 1965 sale la máquina A2, que era más rápida. En el '84 dejamos de fabricar la A2, y compramos en Europa una fábrica de canchas de bowling de un señor Schmidt."

-¿Cuál es la producción anual?

-Tenemos una producción de 2500 máquinas, y entre los países a los que exportamos esta Japón, China, la ex Unión Soviética.

-¿Qué rubros abarcan dentro del bowling?

-Prácticamente todo, equipamiento electrónico, las pistas sintéticas, bolas, palos, zapatos, que se fabrican en EE.UU.

-¿Operan canchas de bowling?

-Existe una división, la Brunswick Recreation Centers, que es una división operativa, que maneja 130/140 centros de bowling en EE.UU. y otras partes del mundo.

-¿Cómo está organizada su división?

-Brunswick central opera en Michigan, ahí está el vicepresidente internacional, después hay una oficina, la nuestra, en Miami, que atiende a México, América Latina y el Caribe. Hace una semana atrás acabamos de abrir la de Río de Janeiro.

-¿Porqué en Brasil y no en Argentina?

-Porque Brasil es un país donde el bowling está en expansión y además tiene 200 millones de habitantes... lo que significa que va ha haber una gran explosión dentro de cinco o diez años.

-¿Dónde más tienen oficinas?

-En Alemania, Medio Oriente, Africa y Oceanía. También en Japón tenemos una oficina.

-¿Cuál es la intención de este viaje al país?

-Promover el bowling, que va a ser un deporte de medalla en los Panamericanos del 95 que se harán aquí, en Mar del Plata. Por eso vamos a conversar con algunos clientes de esa ciudad y de Buenos Aires.

-¿Hablemos de las ventas de su compañía?

-Desde que se sacó la primera automática, en 1957,

hemos vendido 250.000 en todo el mundo. A Japón, solamente, le vendimos 130.000 en la década del 60, ahora deben quedar unas 30.000. Muchas de ellas se repatriaron a EE.UU. Algunas otras se quedaron como estaban, porque, al estar ubicadas en edificios de 16, 18 pisos, era antieconómico sacarlas, entonces se cubrió las pistas con paredes y techos y allí estan todavía.

-¿Y en América Latina y el resto del mundo?

-En América Latina, incluyendo todo lo que es Mexico y Caribe, debe haber unas 4.000 pistas automáticas, tal vez el doble en manuales. En EE.UU. debe haber tranquilamente unas 150.000 pistas. Ahora hay mucho bowling en Corea y en Taiwan, donde se están vendiendo unas 1.500 pistas por año. Con el gobierno de China vamos a hacer lo mismo que hicimos en Brasil, firmar un joint venture, para empezar a fomentar el mercado.

-¿Cómo ve la tendencia de los centros de diversión?

-Nosotros siempre decimos que si vendemos un bowling va a funcionar, pero va a funcionar mejor si esta en medio de un centro de recreación, donde haya productos recreativos para todas las edades y todos los gustos: pueden ser máquinas de flipper, pueden ser video games, pueden ser pistas de patinaje sobre madera o sobre hielo, discoteca, carrusel y cualquier otro tipo de recreación.

-¿Cuál su visión de la tendencia en general del bowling?

-Es un deporte que está creciendo, es de medalla en los panamericanos, de exhibición en las Olimpiadas, esto



*Hugo Agusti de ABC, Diego Alberto Effio Gerente de Brunswick para América Latina y Ricardo H. Blajackis Representante de Brunswick en Argentina.*

gracias a Brunswick y a la A.B.C., que es la asociación americana de bowling; nadie más que nosotros puso dinero y esfuerzo para que esto suceda. Creemos que en el 2000, si hacen los Juegos Olímpicos en China, será deporte de medalla.

-¿Deme una característica de Brunswick?

-Somos pioneros en lanzar nuevos aditamentos tecnológicos, que muchas veces son usados de modelo por otras firmas. Desarrollamos máquinas de bowling "inteligentes", que, por ejemplo, colocan en la cancha la cantidad de palos que el jugador indique. También se autodiagnostica sola. En fin, no exagero si digo que somos líderes absolutos del mercado. GAME OVER

# SLOT

## ENTRETENIMIENTOS
S R L

PLAQUETAS
Y MAQUINAS
ESPECIALES
ULTIMOS MODELOS

- **Máquinas** Armadas
- **Metegoles** La Cancha
- **Fuentes** Imperial 11 amp.
- **Monederos** Nac. e Imp.
- **Joysticks** Wico y otros
- **Pulsadores** Con lengüeta o con microswitch
- **Contadores** 6 y 12 V.
- **Cerraduras** Gem
- **Conectores** 56, 48 y 36 contactos
- **Microswitch** Varios modelos
- **Servicio Técnico.**
- **Máquinas para explotación**

**FLIPPERS**

Hook
Getaway
The Addams Family
Lethal Weapon 3
Black Roses
Fish Tales
Terminator II
Batman
Gilligan's Island
Party Zone
Fun House
Y otros.

- Consultar por Usados.
- Toda la línea de accesorios y repuestos

**CAMBIO DE DIRECCION**

SLOT
ENTRETENIMIENTOS
S R L

TRIUNVIRATO 3154
C.P.(1605) MUNRO
PCIA. BS. AS.
TEL:(541) 762-4030

Agusti Producciones

# CUANDO SE TRATA DE DIVERSIONES...

*Tratamos de Negocios!*

Con 50 años de experiencia global, sirviendo en los mayores centros de diversion y juego como en Nueva York, Las Vegas, Atlantic City, Puerto Rico, Republica Dominicana, Colombia, Venezuela, Brasil, Argentina, Uruguay, Europa y el Medio Este – sabemos todo lo necesario para hacer de su negocio un suceso.

## FLIPPERS

- Super Mario Brothers
- Getaway
- Lethal Weapon
- Hook
- Cyclone
- Earthshaker
- Elvira
- Class of 1812
- Whirl Wind
- Back to the Future
- Gilligan's Island
- Roller Game
- The Simpsons
- Bad Cats
- Operation Thunder
- Addam's Family
- Fun House
- Game Show
- Mousin' Around
- The Machine
- Ninja Turtle
- Cactus Jack
- Batman
- Star Trek
- Terminator II (video)

**5 MESES FINANCIACION**

## JUEGOS DIVERSOS

Simuladores • Video Games • PC Boards • Repuestos • Monitores

## JUKBOXES (FONOLAS)

- NSM
- ROWE/AMi
- PIONEER
- WURLITZER
- ROCK-OLA
- SEEBURG

**12 MESES FINANCIACION**
















**SELTON S.A.**
**ESNAOLA 3645 (1754)**
**SAN JUSTO**
**651-9917 y 441-4966/6258**
**FAX: 441-2540**

# E.E.U.U.

## MAYO 1993

### BEST UPRIGHT VIDEOS

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | NBA Jam (Williams) (2) | 9.72 | 60% |
| ➧ | 2 | Mortal Kombat+ (Midway) (9) | 9.42 | 86% |
| ➧ | 3 | Lethal Enforcers (Konami) (7) | 9.09 | 71% |
| | 4 | Street Fighter II:CE + (Capcom)(13) | 8.61 | 90% |
| | 5 | Super Chase (Taito) (1) | 8.50 | 8% |
| | 6 | Terminator 2 (Midway) (17) | 7.82 | 60% |
| | 7 | Sunset Riders + (Konami) (19) | 7.03 | 42% |
| ➧ | 8 | Golden Axe II + (Sega) (5) | 7.00 | 23% |
| ➧ | 9 | Final Lap 3★ (Namco) (1) | 7.00 | 5% |
| | 10 | Turbo Out Run★ + (Sega) (35) | 6.75 | 36% |

*+ Indicates game was produced in both dedicated & software forms*
*★ Indicates game was also produced in deluxe form*

### BEST DELUXE VIDEOS
(SITDOWNS, COCKPITS, ARCADE ATTRACTIONS)

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Virtua Racing (Sega) (7) | 9.43 | 41% |
| ➧ | 2 | Suzuka 8 Hours (Namco) (7) | 9.29 | 16% |
| | 3 | Stadium Cross (Sega) (6) | 8.67 | 9% |
| | 4 | Grand Prix Star (Jaleco) (6) | 8.10 | 8% |
| | 5 | X-Men +★ (Konami) (13) | 8.05 | 67% |
| | 6 | Steel Talons (Atari) (19) | 8.00 | 22% |
| ➧ | 7 | Mad Dog II+★ (ALG) (4) | 7.92 | 9% |
| | 8 | Exhaust Note (Sega) (2) | 7.86 | 5% |
| | 9 | Four Trax (Atari) (10) | 7.83 | 5% |
| | 10 | Final Lap 2 (Namco) (24) | 7.81 | 12% |

*★ Indicates game was also produced in upright form*

### BEST NEW VIDEOS

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Fighter's History [u/r] (D. East) | 9.25 |
| ➧ | 2 | In The Hunt [H-kit] (Irem) | 8.00 |

### BEST VIDEO SOFTWARE

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | 3 Count Bout [S] (SNK) (2) | 8.94 | 12% |
| ➧ | 2 | St. Ftr. II: C.E. Turbo [R] (Cap.) (3) | 8.66 | 86% |
| ➧ | 3 | Time Killers [H] (Strata) (4) | 8.17 | 40% |
| ➧ | 4 | Warriors of Fate [H] (Capcom) (2) | 8.09 | 8% |
| ➧ | 5 | World Heroes 2 [S] (SNK) (1) | 7.73 | 15% |
| ➧ | 6 | Neck n' Neck [H] (Bundra) (6) | 7.71 | 5% |
| ➧ | 7 | Fatal Fury 2 [S] (SNK) (4) | 7.69 | 51% |
| ➧ | 8 | World Heroes [S] (SNK) (9) | 7.48 | 58% |
| | 9 | Irem Skins [H] (Irem) (6) | 7.43 | 10% |
| ➧ | 10 | Super Sidekicks [S] (SNK) (1) | 7.38 | 5% |
| ➧ | 11 | C.O.W.Boys/Moo Mesa[H](Kon.)(1) | 7.25 | 5% |
| | 12 | Street Fighter II [H] (Capcom) (26) | 7.20 | 80% |
| ➧ | 13 | Art of Fighting [S] (SNK) (7) | 7.15 | 76% |
| | 14 | Aero Fighters [V] (Mc O´River) (11) | 6.90 | 42% |
| | 15 | Atomic Punk 2 [H] (Irem) (7) | 6.69 | 9% |
| | 16 | Raiden [V] (Fabtek) (33) | 6.63 | -34% |
| | 17 | Steel Gunner 2 [R] (Namco) (12) | 6.43 | 19% |
| ➧ | 18 | Viewpoint [S] (SNK) (2) | 6.38 | 11% |
| ➧ | 19 | Bucky O´Hare [H] (Konami) (3) | 6.38 | 9% |
| | 20 | Varth [V] (Romstar) (7) | 6.36 | 8% |

*[H] Horizontal [V] Vertical [S] System [R] Retrofit*

### TOP PINBALLS

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Twilight Zone (Williams) (1) | 9.57 | 6% |
| ➧ | 2 | Street Fighter II (Gott./Prem.)(1) | 9.24 | 15% |
| | 3 | Addams Family (Midway) (14) | 8.87 | 82% |
| ➧ | 4 | Creature/Lagoon (Midway) (3) | 8.80 | 39% |
| ➧ | 5 | Rocky & Bullwinkle (Data East) (2) | 8.64 | 22% |
| | 6 | White Water (Williams) (4) | 8.60 | 35% |
| ➧ | 7 | Dracula (Williams) (2) | 8.50 | 12% |
| ➧ | 8 | Star Wars (Data East) (5) | 8.19 | 51% |
| | 9 | Terminator 2 (Williams) (22) | 8.00 | 73% |
| | 10 | Fish Tales (Williams) (7) | 7.85 | 58% |

➧ Nombre de juego nuevo, disponible en ciertos distribuidores; el número que está al lado del nombre muestra los meses que el mismo figura en nuestro cuadro, incluído éste. ()

RATING: A los Operadores se les envió 'hojas de volación' con la lista de los juegos actualmente en uso en Salones y Centros de juegos de Estados Unidos, y se les pidió que 'evaluaran' las ganancias de cada uno, en una medición de '1 a 10': 10 para 'genial, cubre los gastos eléctricos', 9 para'excelente', 8 para 'un muy buen juego', 7 para 'un buen juego', 6 para 'un juego razonable', 5 para 'justo el término medio', 4 'por debajo del término medio', etc. Los volos escritos se sumaron y se dividieron por la cantidad de veces que el juego específico fue evaluado. Por lo tanto, aparecen números con decimales.

DIST.: Es el porcentaje de operadores de salones y de locales a la calle estudiados que tienen dicho juego (disponible). En la lista de videos actuales mejores (best upright videos) no figuran aquellos videos cuyos promedios no superen un 10%. Sin embargo aquellos juegos nuevos que prometen un buen futuro aparecen enlistados bajo mejores videos nuevos (best new videos).

## RANKINGS ABC

# JAPON

## MAYO 1993

### TABLE VIDEOS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| | 1 | SF II - CE Turbo (Capcom) | 7.93 |
| ➧ | 2 | Fighter's History (Data East) | 7.62 |
| ➧ | 3 | Premier Soccer (Konami) | 7.60 |
| ➧ | 4 | Quiz Life Theatre* (Taito) | 7.33 |
| | 5 | Puyo Puyo (Compile/Sega) | 7.15 |
| | 6 | Quiz Gakumon No Susume* (Konami) | 6.72 |
| | 7 | Fatal Fury 2 (SNK) | 6.69 |
| | 8 | Quiz Channel Question* (Nakanihon) | 6.67 |
| | 9 | Warriors of Fate (Capcom) | 6.33 |
| ➧ | 10 | 3 Count Bout (SNK) | 6.31 |
| ➧ | 11 | Quiz Kokorogy* (Tecmo) | 6.00 |
| ➧ | 12 | Shanghai II (Sun Electronics) | 5.92 |
| | 13 | Street Fighter II: Ch. Edition (Capcom) | 5.89 |
| ➧ | 14 | Fortress of Tile (Metro/Able) | 5.83 |
| | 15 | Art of Fighting (SNK) | 5.75 |
| | 16 | Grind Stormer (Toaplan) | 5.70 |
| | 17 | Super Shanghai (Hot-B/Taito) | 5.67 |
| ➧ | 18 | Super World Court (Namco) | 5.58 |
| | 19 | Dark Edge (Sega) | 5.54 |
| ➧ | 20 | Legend of Ultraman(Banprest) | 5.50 |
| | 21 | Street Fighter II (Capcom) | 5.47 |
| | 22 | Quiz F1 Race* (Irem) | 5.44 |
| | 23 | Super World Stadium '92 H.F. (Namco) | 5.33 |
| | 24 | Grid Seeker (Taito) | 5.25 |
| | 25 | New Atomic Punk (Irem) | 5.19 |

** The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.*

### UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| | 5 | Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX)(Namco) | 7.18 |
| | 6 | Wild Pilot (Jaleco) | 7.14 |
| ➧ | 7 | Grand Prix Star (Jaleco) | 6.86 |
| | 8 | Warriors of Fate (Capcom) | 6.75 |
| | 9 | Final Lap 3 (Deluxe) (Namco) | 6.71 |
| | 10 | Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD)(Namco) | 6.50 |
| | 11 | Rail Chase (Sega) | 6.17 |
| | 12 | Final Lap 3 (Standard) (Namco) | 6.16 |
| ➧ | 13 | F1 Exhaust Note (Sega) | 6.03 |
| ➧ | 14 | Driver's Eye (Namco) | 6.00 |
| | 15 | Double Axle[Power Wheels] (Taito) | 5.50 |

### MAHJONG VIDEOS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Mahjong King of Horse Racing*(Nichibutsu) | 5.60 |
| | 2 | Tokorosan's Mahjong* (Sega) | 5.33 |
| | 3 | Mahjong Revolution II* (Jaleco) | 5.29 |
| | 4 | Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo) | 5.20 |
| | 5 | Mahjong Final Romance*(Video System) | 5.00 |

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| | 1 | Lethal Enforcers (Konami) | 8.55 |
| | 2 | Virtua Racing (Twin) (Sega) | 7.93 |
| | 3 | Super Chase (Taito) | 7.54 |
| ➧ | 4 | Virtua Racing (Deluxe) (Sega) | 7.41 |

### FLIPPERS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| | 1 | Fish Tales (Williams) | 6.20 |
| ➧ | 2 | Star Wars (Data East) | 6.00 |
| | 3 | Lethal Weapon 3 (Data East) | 5.67 |
| ➧ | 4 | Getaway (Williams) | 5.57 |
| | 5 | Hook (Data East) | 5.52 |

➧ Nombre de juego nuevo, disponible en ciertos distribuidores; el número que está al lado del nombre muestra los meses que el mismo figura en nuestro cuadro, incluido éste. ()

RATING. A los Operadores se les envió 'hojas de votación' con la lista de los juegos actualmente en uso en Salones y Centros de juegos de Japón; y se les pidió que 'evaluaran' las ganancias de cada uno, en una medición de '1 a 10': 10 para 'genial, cubre los gastos eléctricos', 9 para 'excelente', 8 para 'un muy buen juego', 7 para 'un buen juego', 6 para 'un juego razonable', 5 para 'justo el término medio', 4 'por debajo del término medio', etc. Los votos escritos se sumaron y se dividieron por la cantidad de veces que el juego específico fue evaluado. Por lo tanto, aparecen números con decimales.

# CUANDO SE TRATA DE JUEGO. . .

*No apueste a ciegas!*

Nuestra experiencia global nos permite suplirle todas sus necesidades referentes al negocio de juego. Con contactos en los mayores centros de apuestas y casinos alrededor del mundo, tenemos el know-how para ayudarlo a determinar lo que sirve y lo que no. Ademas podemos entregarle aquellò que precise cuando y donde usted quiera. No somos aficionados o aventureros, realizamos nuetro trabajo como profecionales que saben lo que hacen.




## TRAGA MONEDAS DE

- BALLY
- I.G.T.
- SIGMA
- UNIVERSAL
- ETC.

- CARRERAS DE CABALLOS
- 8-EN-LINEA (CHERRY MASTER)
- RULETAS • BINGOS • POKERS

## ACTIVIDADES

Operadores de Casinos, Areas de Diversion en Shopping Centers, Salones de Bingo o Traga Monedas, Loteria Instantanea, Telebingo, etc.

## VENTAS

Operacines en Sociedad (Joint Venture), etc.




**SELTON S.A.**
**ESNAOLA 3645 (1754).**
**SAN JUSTO**
**651-9917 y 441-4966/6258**
**FAX: 441-2540**

# LADIES AND GENTLEMEN...! IN THIS CORNER THE WINNER AND NEW WORLD CHAMPION...

"Over the past few years every weight class has been eliminated, giving birth to the One and Only Prime Time Fighter – World Champion."

TAITO

# PRIME TIME FIGHTER

- Full Kit
- One or Two players can play against each other or against the computer. Also players can join in at anytime.
- To win, knock out your opponent or take three rounds to win by TKO.
- Each fighter has their own special punching and fighting technique.

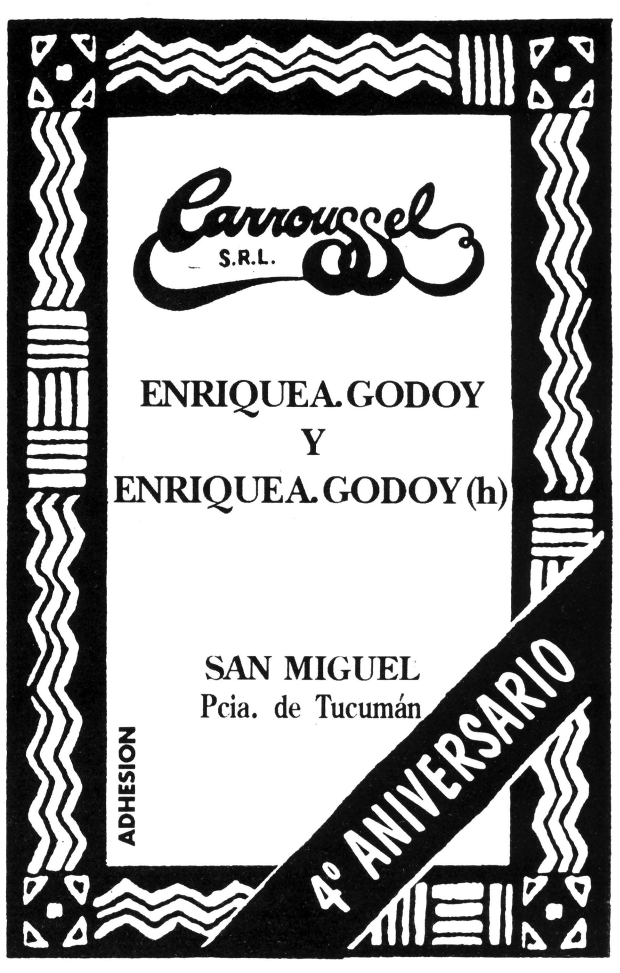
**Six winning fighters throw the world's strongest punches as they battle to become the World Champion.**




Taito American Corporation
390 Holbrook Drive
Wheeling, IL 60090
Telephone (708) 520-9280
Fax (708) 520-1309



ELECTRONICA EN JUEGO
NORBERTO
ESPIÑEIRA
MAR DEL PLATA
Pcia. de Buenos Aires
ADHESION
4º ANIVERSARIO

Carroussel
S.R.L.
ENRIQUE A. GODOY
Y
ENRIQUE A. GODOY (h)
SAN MIGUEL
Pcia. de Tucumán
ADHESION
4º ANIVERSARIO




MAJA
S.R.L.
JAIME D. MUÑOZ
MARIA E. MUÑOZ
CIUDAD
Pcia. de Salta
ADHESION
4º ANIVERSARIO



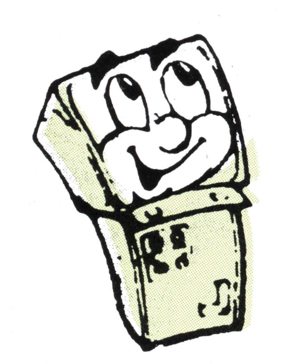

LACER®
LUIS A. CEREMINATI
JORGE E. CEREMINATI
REMEDIOS DE
ESCALADA
Pcia. de Buenos Aires
ADHESION
4º ANIVERSARIO

# Ud. ya conoce

## Nuestro servicio de 1er. nivel

**Anote!**

INCORPORAMOS
NUESTRA CLINICA DE FLIPPERS



VENDEMOS Y REPARAMOS
PLAQUETAS
VIDEOS
ACCESORIOS
FLIPPERS

**Recuerde!**




Se pinchó el Monitor?

PFFFF

NO LO TIRE !!!



## Utilice nuestro servicio VIP 48 hs.

**TEL: 342-1932 / 331 - 4195 - FAX: 342 - 1932**




**Entretenimientos S.R.L.**

- COMPUTADORAS AT - XT: Accesorios y Repuestos
- FAX - TELEFONOS - TV
- BANQUETA PARA FLIPPER
- REPUESTOS Y ACCESORIOS DE:
  Pool - Metegol - Flipper - Video Game
- CONTADORES DE MONEDAS Y FICHAS
- CERRADURAS LOIA. Distribuidor Oficial
- KIDDIES ITALIANOS
- SERVICIO TECNICO

**COMPRA, VENTA, PERMUTA Y CONSIGNACIONES**

ENVIOS AL INTERIOR
**IMPORTADORES**



Av. Alvarez Thomas 1262 - (1427) Cap. Fed. Tel.: 551-0945
Av. Chiclana 4052 - (1437) Cap. Fed.
Tel.: 923-6967/ Fax: 682-3726

Luzuriaga - **Mendoza**



## "ABC" ENTRETENIMIENTOS

VIDEO JUEGOS
SERVICE - ALQUILER 0 VENTA

VENTA DE ACCESORIOS

REPARACION DE PLAQUETAS
MONITORES Y FUENTES

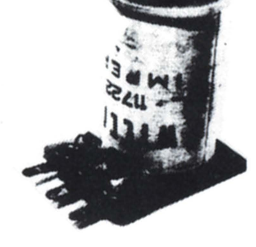
ENTREGAS EN EL DIA
RETIRO Y ENTREGA A DOMICILIO
ENVIO A TODAS LAS PROVINCIAS

**TEL. 061-978751 y 061-978700**

SARMIENTO 1286 (5513) LUZURIAGA
PCIA. MENDOZA

# IMAPLAS

Fabrica las mejores
**BOBINAS PARA FLIPPERS**
incluyendo los recientes modelos



Fabrica **METEGOLES**

GAMES BALL




Y toda la línea de repuestos.
Cancha de Aluminio de 50 Kg.
Barras tubulares de acero 1040.

FABRICA: TEL: 0472-26738
MARCOS JUAREZ - CORDOBA
VENTAS: TEL 766-1015
BUENOS AIRES



# BRASIL

# NOVO LANÇAMENTO MADETEC

# GABINETE "O IMPORTADO"






## LANÇAMENTOS FILISTRA

**GABINETE SWING**
- Aquele que encantou os brasileiros que estiveram em Las Vegas (A.M.O.A. Show)
- Ideal para shopping-centers e lojas especiais

**GABINETE MADETEC**
- A robustes aliada a uma perfeita estética
- Sua aerodinâmica facilita a manutenção para 20", 26" e 28.

**GABINETE IKOM**
- O gabinete tipo "Gaveta" recém lançado no exterior 20" e 26"

**FLIPPER TERMINATOR II**

**FONTE CHAVEADA**
- U$S 55 (cincoenta e cinco dolares americanos)

**YOKE**
- U$S 15 (quinze dolares americanos)

**TUBO PHILIPS 20"**
- U$S 150 (cento e cincoenta dolares americanos)

**MONITOR MC 2002**
- U$S 130 (cento e trinta dolares americanos)

**PLACAS IMPORTADAS**
- Preços variados de acordo com o modelo

**GABINETE COMPLETO SEM A PLACA PARA 2 COMANDOS**
- U$S 650 (seicentos e cincoenta dolares americanos)

**MADETEC VÍDEO**



**FILISTRA**

**COM. E LOC. DE APARELHOS ELETRÔNICOS LTDA.**
Rua Cardeal Arcoverde, 2775 - 2779 - Pinheiros - São Paulo - Capital
Fone: (011) 814-1144 - Fax: (011) 814-1572

CARLOS GARCIA, DE GABIMA.

# METEGOLES BRASILEÑOS PARA TODOS

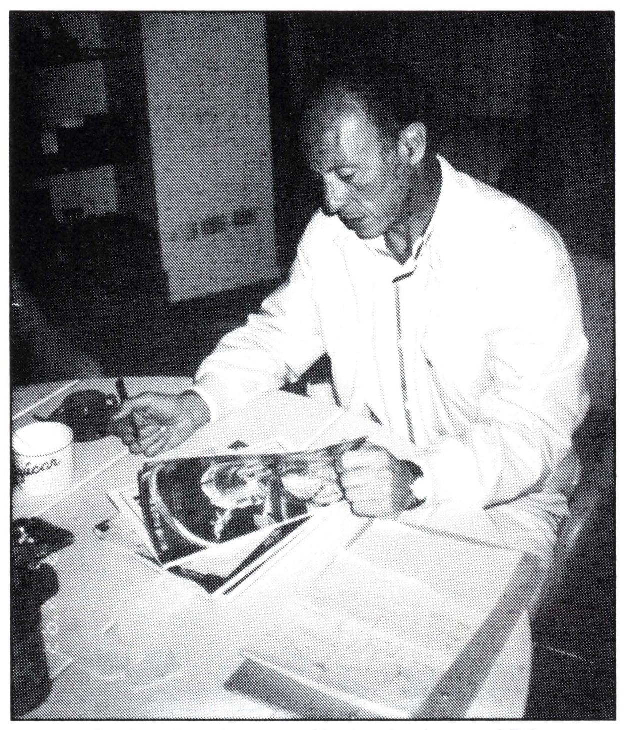
***Carlos García es un argentino que desde hace veinticinco años vive en Brasil, más precisamente en donde Gabima tiene su base de operaciones, Duque de Caxias, ciudad del estado de Río de Janeiro. De allí salen diversas líneas de aparatos: metegoles, gabinetes, sinuca -una especie de pool- y demás productos. De ellos y de la trayectoria de García ABC charló en este reportaje.***

**¿Cómo y cuándo comienza a participar de este negocio?**

-Yo comencé operando en la Argentina. El primer modelo que fabricó la firma Estadio era el A1, cuya cajonera era de madera. En el año 1968 viajé a Brasil como gerente de una firma de capitales argentinos. Precisamente, los más importantes eran los de la firma Estadio: García, Martínez y Armassi. Este grupo también montó una fábrica temporaria en Paraguay.

**-¿Cómo resultó eso?**

-Inicialmente importábamos a Brasil desde Argentina y Paraguay; luego, las condiciones del mercado hicieron que nos dedicáramos a fabricar directamente en Brasil, tanto metegoles como un juego de pool muy popular allá: el sinuca, de los que hasta la fecha hemos fabricado más de 27.000, y, actualmente, a pesar de la recesión, continuamos su fabricación.



Carlos García: un café y la charla con ABC.

**-Quiere decir que todo continúa bien...**

-No sólo continuamos con esto, sino que hemos ampliado las líneas, incorporando, por ejemplo, la producción de gabinetes metálicos para video juegos, mesas de ping pong especiales y muebles de plástico de jardín.

**-En este momento hay una gran recesión en Brasil, ¿cómo la enfrentan?**

-Como tenemos una excelente calidad, continuidad y ofrecemos garantía total de nuestros productos, estamos conquistando mercados de otros países como Argentina, México y Guatemala.

**-¿Siguen fabricando el mismo metegol Estadio de hace 20 años?**

-El metegol de aluminio será parte del folklore argentino, así como la sinuca lo es de Brasil: siempre se continúa con las buenas cosas. Dentro de una dinámica industrial siempre es posible ir mejorando la calidad de los materiales, aumentar su durabilidad y apuntar a un continuo rendimiento sin service.

**-¿Cómo garantizan el service en el exterior, por ejemplo en Argentina?**

-Con distribuidores que permanentemente disponen de una gran cantidad de repuestos y de apoyo nuestro.

**-¿Qué le diría a un operador que nunca operó metegoles?**

-Que desde hace 43 años, el metegol recupera su inversión en los primeros cinco meses, incluso en las peores crisis.

**-Antes, los metegoles tenían sólo dos defensores ¿por qué ahora tiene tres?**

-El argentino es tradicionalista por excelencia y reacio a los cambios. Sin embargo, por una cuestión netamente estadística, se prueba que la formación 3-4-3 es más productiva y menos costosa en los services. En Brasil, por ejemplo, todos nuestros competidores adoptaron esta formación. Nosotros la impusimos hace 12 años.

**-¿Quiere hacer una última reflexión?**

-Todos nuestros productos están hechos con materiales reciclables: tenemos un producto ecológico, ya que no necesitamos voltear un solo árbol para poder fabricarlo.

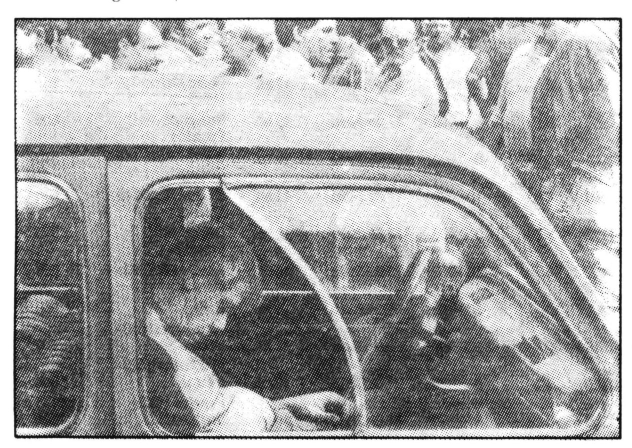
GAME OVER

# 10 AÑOS DE PRISION PARA EL HOMICIDA DE RUBEN BULGHERONI

***En juicio oral y público la Cámara Federal de San Martín condenó a 10 de prisión al sargento principal de la Policía Federal, JUAN DOMINGO CASERES, por el asesinato de RUBEN BULGHERONI, operador de video juegos, hecho ocurrido el 14 de noviembre de 1991.***

Por la resonancia que el hecho tuvo en la opinión pública y que oportunamente publicamos en nuestra ABC Nro. 21, nuestros lectores recordarán que en tan desgraciada fecha "14-11-91" fue asesinado en un confuso episodio el operador de video juegos Ruben Bulgheroni, quien fue muerto por un certero disparo efectuado por el sargento Cáseres de la Policía Federal, en circunstancias en que conducía el automóvil de su propiedad.

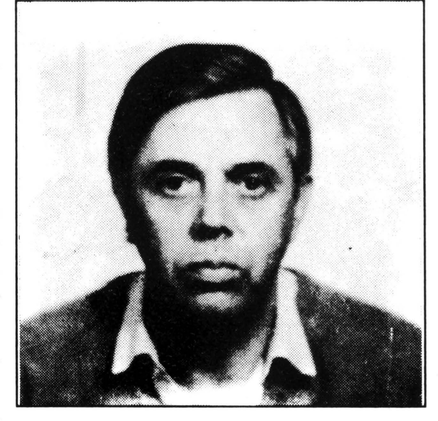
Bulgheroni viajaba junto a su hijo en un Renault 4 cuando fue detenido en el destacamento policial de Av. Mosconi y Gral. Paz por el cabo Carlos Corvalán, quien luego de controlar la documentación del vehículo y observar que la cédula del automotor se encontraba vencida, le ordenó que estacionara y fuera a hablar con su superior que se encontraba dentro del destacamento. Bulgheroni conversó por espacio de 5 minutos aproximadamente y luego salió del destacamento seguido por Cáseres



*Ruben Bulgheroni, yace muerto en el interior de su vehiculo*

Según los testimonio Bulgheroni arrancó su auto que estaba estacionado y a los pocos metros recibió un disparo efectuado por Cáseres el cual ingresó por la luneta trasera del auto e impactó en la base posterior del cuello a la altura de la séptima vértebra cervical produciéndole la muerte en forma inmediata.

De acuerdo con el relato de su hijo Gabriel que lo acompañaba, a Bulgheroni lo quisieron "coimear", cosa que no aceptó, hecho éste que no pudo ser probado durante el juicio y por lo que no se pudo lograr una pena mayor.



*Ruben Bulgheroni*

El tribunal estuvo integrado por los jueces Jorge Barral, Narciso Lugones y Hugo Fossatti quienes encontraron a Cáseres, culpable de homicidio simple. Esta sentencia aún puede ser apelada ante la Cámara de Casación si es que los abogados del homicida pueden probar que se violó algún derecho de la defensa en juicio o si existió algún vicio durante el proceso.

No obstante lo expresado en el párrafo anterior creemos hoy que, gracias a la instauración del sistema de juicio oral y público se ha podido lograr una condena de 10 años de prisión de un funcionario policial por la comisión del delito de homicidio simple, en un lapso récord de l8 meses, es decir cuando el tema aún permanece latente en la opinión pública.

Esta circunstancia permitirá a Mirtha Micevicius, viuda de Bulgheroni mostrar a sus hijos, amigos y adolescentes en general, que pueden mirar el futuro con optimismo porque la justicia existe, "al menos en este caso", y que su lucha y la desgraciada muerte de su esposo ha dejado un rédito positivo para la sociedad.

Así también, este lamentable hecho tiene que dejarnos a todos dos temas para la reflexión : que no existe causa alguna que justifique la muerte de un ser humano y menos aún, si éste se encuentra indefenso, y que las instituciones cuyos integrantes sean portadores de armas para la defensa de la sociedad, incorporen a sus filas personas que demuestren poseer un adecuado equilibrio psico-físico que sumado a la formación que se les impartan, logren formar funcionarios que sepan ejercer la autoridad sin necesidad de esgrimir sus armas y haciéndolo únicamente en situaciones extremas, y no como en este caso, en que ha quedado demostrado que existen algunos funcionarios "de gatillo fácil" que tanto daño causan a la sociedad y a las instituciones que los cobijan. GAME OVER




# SESLIN S.R.L.

**Le presenta su ámbito de operaciones...**

AGUSTI PRODUCCIONES

# IMPORTACION Y EXPORTACION

- PLAQUETAS CLASICAS, ULTIMOS MODELOS, NEO-GEO
- TUBO 20", 28" y 33"
- MONITOR 14", 20", 26", 28" y 33"
- FUENTE DE 15 A.
- TRANSFORMADOR
- CABLEADOS JAMMA.(Para Máquinas)
- MONEDEROS IMPORTADOS-SEIKO, OTRAS MARCAS
- JOY STICK SUPER (U.S.A), SANWA (JAPON)
- CONTADOR 5V. 5D. Y 6D. (SANWA)
- BOTONES CON MICRO SW SIMPLE, DOBLE y TRIPLE

Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA EL ARMADO DE MAQUINAS

**VENTA DE**
**MAQUINAS ARMADAS**

- GARANTIA TOTAL - ENVIOS A TODO EL PAIS -

*VENTAS: RAWSON 785 C.P. (1182) BUENOS AIRES - ARGENTINA TEL./FAX: 440-3402 89-6945*
*OFICINAS DE CHILE TEL./FAX: 562-222-1790 - TAIWAN FAX: 886-4-2614508 - PERU TEL./FAX: 51-14-401636*

UN LUGAR DE JUEGOS PARA CHICOS DIFERENTES

# LA COMPUTACION TAMBIEN SIRVE PARA ESTIMULAR A DISCAPACITADOS

***Ubicada en el barrio de Devoto, este particular centro de juegos ofrece una interesante propuesta para familias con chicos con alguna discapacidad mental o motora. ABC dialogó con la fonoaudióloga Silvana Sandigliano, quien motoriza un taller de computación dentro de la ludoteca.***

"Jugar es disfrutar, crear, comunicarse, expresarse y desarrollarse mentalmente. Todos necesitamos jugar, pero para los chicos es su medio de aprendizaje y de crecimiento. Los chicos, en general, juegan espontáneamente. Pero aquellos que tienen una carencia, alguna discapacidad, necesitan que los estimulemos, que los acompañemos en el juego. Y todos, precisan de un intermediario que es EL JUGUETE."

Con esta premisa, existe en el barrio de Devoto una ludoteca llamada Bibambi. ¿Qué es una ludoteca? Así lo explica Silvana Sandigliano, 23 años, fonoaudióloga. "Tratamos de hacer un ámbito adecuado para que las familias, asistidas por profesionales del campo de la educación, empleen científicamente el juego y los juguetes como una herramienta más para la estimulación y desarrollo de los niños diferentes".

Precisamente, Silvana lleva adelante un taller de computación, con software especialmente diseñados para chicos discapacitados. "Este programa viene de Alemania, que es la cuna de la estimulación temprana -cuenta-, y fue creado por una pedagoga llamada Arno Klueting."



El programa en cuestión consta de 7 diskettes. Los dos primeros tratan sobre el adiestramiento preescolar (figuras, tamaños, colores, formas, espacio, tiempo), el tercero abarca el tema de los números y la asociación con cantidad; el cuarto es un juego de memoria; el quinto un rompecabezas; y los dos últimos una iniciación a la lectoescritrura. "Con este programa -explica Silvana- buscamos estimular determinadas facetas del chico: memoria, atención, estímulo/respuesta, coordinación visomotora, asociación auditiva, constancia de formas, figuras y tamaños, relaciones especiales y distintas posiciones en el espacio."

Es interesante ver como estos chicos diferentes realmente se enganchan con lo que se propone desde la pantalla y como ellos mismos accionan las teclas de la computadora para responder los temas que aparecen. "Les encanta -agrega la fonoaudióloga, que hace tres años que realiza esta tarea-; cada clase es individual y dura de media hora a tres cuartos. Es muy interesante ver como la computación puede ser un recurso sumamente importante para que puedan aprender, yo creo que es una herramienta muy apreciable."

Respecto de la relación de los videojuegos y la computación en general, Silvana sostiene que





"veo a los padres muy despreocupados por el tema: para los chicos es un recurso, para los padres una comodidad. no veo bien que un chico esté 4 o 5 horas frente a la pantalla."

En otro orden, la ludoteca Bibambi ofrece las siguientes actividades: préstamos de juguetes, grupos de adaptación a jardines comunes, talleres de plástica, y hasta una granja con animales en los fondos de la casa. Cada sesión se abona 15 pesos, y posee mas de 100 juegos y juguetes diferenciados por edades. Realmente un lugar donde el lema utilizado ("Juegos para amar") no esta demás.

La biblioteca Bibambi esta ubicada en la Avenida Francisco Beiró 3564, y son sus teléfonos: 501-7523/ 49[illegible]




LA CANCHA
FUTBOL DE MESA TOTALMENTE METALICO
LA UNICA FABRICA DE
METEGOLES "NACIONALES"
CON 30 AÑOS DE PRESENCIA
ININTERRUMPIDA EN EL MERCADO
Industria Argentina
ENTREGA INMEDIATA
FACILIDADES
DE PAGO
• Estructura en Aluminio Especial
• Piso: en Chapa de acero del 18 Estampado
• Revestimiento del Piso en P.V.C.
• Patas: en caño de acero de 2" de diámetro desmontables
• Sistema de amortiguación de doble diafragma (Patentado)
• Barras en acero Siemens Martin (Cromadas) con Jugadores fundidos al caño

# "NO COPIAMOS MECANISMOS AJENOS, FABRICAMOS NUESTRAS PROPIAS IDEAS."

MODELOS Y MECANISMOS PATENTADOS

LA CANCHA

**UNICO FABRICANTE:**
**CESAR MARIO GINER Y CIA S.R.L.**




# LA CANCHA
FUTBOL DE MESA TOTALMENTE METALICO

# 1993 EVENTOS INTERNACIONALES

## JULIO

**21-22** **LATIN AMERICAN AMUSEMENT MUSIC AND GAMES EXPOSITION, EXHIBIMEX, MEXICO CITY, MEXICO.**
CONTACTAR: *WILLIAM T. GLASGOW, 16066 SOUTH PARK AVENUE, SOUTH HOLLAND, ILLINOIS 60473, USA.*
*TEL. 1.708.333.9292-FAX. 1.708.333.4086.*

**22-24** **SALEX '93, MART CENTER EXPOSICIONES, CHICO PONTES, 1500, BARRIO DE VILLA GUILHERME, ZONA NORTE SAN PABLO BRASIL**
CONTACTAR: *STEPHEN WHATMORE, EUROSLOT, FAX 44-61-665-1260 ó ROBERTO SALLES, GAMES NEWS, FAX 55-11-814-1572.*

## AGOSTO

**26-28** **JAMMA SHOW, MAKUHARI MESSE, 2-MAKASE CHIBI-SHI, CHIBA, TOKIO JAPON.**
CONTACTAR: *JAMMA, ROOM 704, TBR BUILDING, 2-10-2, NAGATA-CHO, CHOYODA WARD, TOKYO 100.*
*TEL. 81-3-593-2562. FAX. 81-3-35813656.*

## SETIEMBRE

**20-22** **WORLD GAMING CONGRESS & EXPO '93, SEVEN PENN, PLAZA, NEW YORK, NY 10001-3900 USA.**
*TEL. 212.594.4120 - FAX. 212.594.0514.*

**22-24** **AMUSEXPO, ESPACE CHAMFERRET, PARIS.**
CONTACTAR: *GROUPE SEPFI-TECNOEXPO, 8 RUE DE LA MICHODIERE 75002, PARIS FRANCIA*
*TEL. 33-1-474 29256. FAX. 33-1-426-61428.*

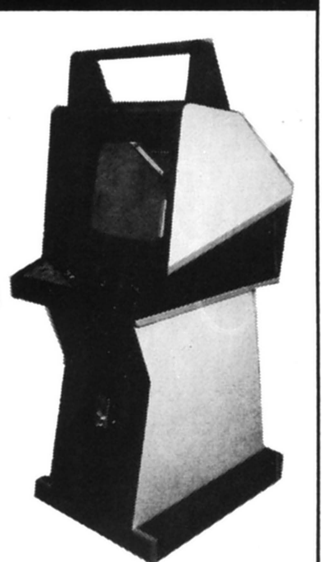
**28-30** **EELEX, ST. PETERSBURG, CENTRAL EXHIBITIONS HALL, ST. PETERSBURG RUSSIA.**
CONTACTAR: *STEPHEN WHATMORE, WORLD'S FAIR, LTD., P.O. BOX 57, WORLD'S FAIR, OLDHAM, LANCS, OL 1 4BB, INGLATERRA*
*TEL. 44-616243687. FAX 44-616651260.*

**30/09 AL 2/10** **NAMA NATIONAL CONVENTION AND TRADE SHOW, MC CORMICK PLACE NORTH, CHICAGO. USA.**
POR MAS INFORMACION LLAMAR A: *NAMA AT TEL. 312 346-0370.*

**30/09 al 2/10** **AMOAQ -QUEENSLAND, AUSTRALIA- CONVENTION, MARRIOTT SURFERS' PARADISE RESORT, QUEENSLAND'S GOLD COAST. AUSTRALIA.**
POR MAS INFORMACION LLAMAR A:
*TEL. 011-61-7-841-1021.*


RECUPERACION DE
MONITORES
TUBOS PARA TELEVISION
COLOR - BLANCO Y NEGRO
TV-Ray
PARA TODOS LOS TIPOS Y MEDIDAS
ENVIOS AL INTERIOR
Fábrica y Ventas
CARLOS PELLEGRINI 51
Alt. Av. San Martín 1700
TEL. 653-1516
C.P. 1752 Lomas del Mirador








DE CLAUDIO JUAN COSIMANO

## Plaquetas de Video Juegos Clásicas y Últimos Títulos
## (Garantía 6 meses)

- Tubos y Monitores importados de 20" y 28"
- Joy stick nacionales e importados con lengüeta o microswitch
- Botones nacionales e importados con lengüeta o microswitch
- Fuentes de 10 y 15 amperes importadas.
- Gabinetes nacionales.
- Monederos importados
- Contadores importados
- Cerraduras importadas
- Conectores importados.

Armado a terceros - Laboratorio especializado en P.C.B. - Service

**ENTREGA INMEDIATA**
**ENVIOS AL INTERIOR**

**ASESORAMIENTO**
**SIN CARGO**

MARCOS SASTRE 2820 (ALT. NAZCA 2800) - TEL. Y FAX 501-9225

# HISTORIA DEL BILLAR

***Reyes, miembros de la nobleza y gente del pueblo, fueron presa de la simplicidad y elegancia de este juego. Presidentes norteamericanos profesaron su pasión y, aún hoy, sigue cautivando al público sin distinción de edad,sexo o posición social.***

Por: Ricardo H. Blajackis

Muy pocos juegos son los que han gozado del largo interés que crea la práctica del billar y, de una forma u otra, el billar se encuentra en la historia de la humanidad desde, por lo menos, el siglo XIV.

Innumerables reyes, miembros de la nobleza y gente del pueblo, fueron presa de la simplicidad y elegancia de este juego. Se dice que María Antonieta y Luis XVI jugaban billar en su recámara cuando fueron arrestados. Shakespeare hace mención del billar en una de sus obras, así como también muchos otros escritores de los siglos XVII y XVIII.

En los Estados Unidos de Norteamérica, muchos presidentes, desde la emancipación de la República, han profesado una gran pasión por este juego.

Probablemente, el billar comenzó como un reemplazo al juego de bochas en césped de Inglaterra. Los jugadores de bochas cansados de ser interrumpidos por las condiciones del césped y por las lluvias, decidieron jugar en canchas cubiertas, **instalando pequeños arcos por donde la bola debía pasar al ser golpeada con un palo de madera al que llamaron "taco".** Luego, esto fue cambiando y llevado a una mesa cortada en las esquinas, a la cual le agregaron bolsas para recibir las bolas, sustituyendo así a los pequeños arcos.

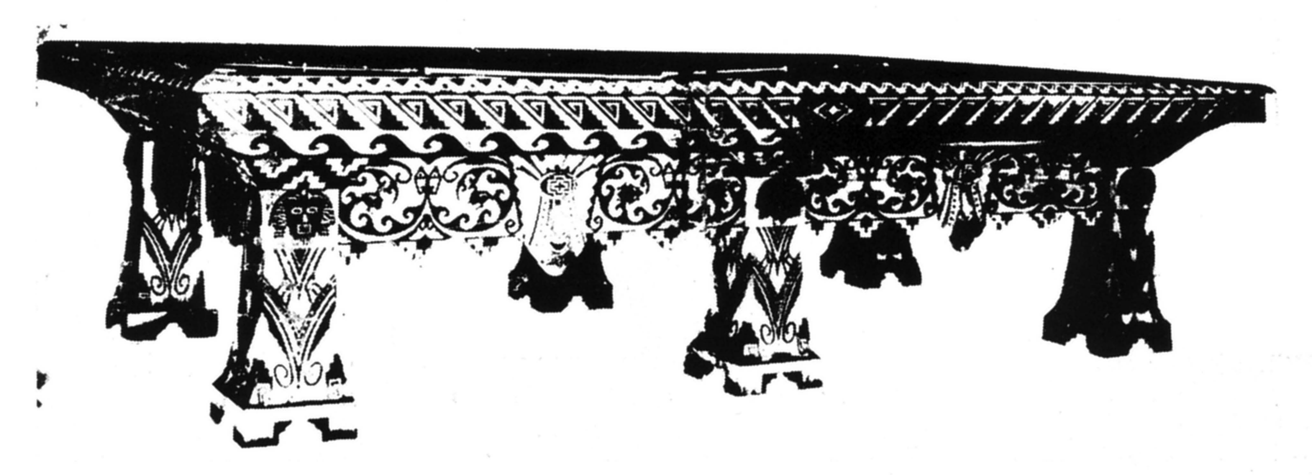
Cuando esto fue llevado al resto del continente por los emisarios del rey, le asignaron un nombre francés, tal como se hacía con todo lo que estaba de moda. Así fue como la palabra francesa BILLAR fue la que usaron para nombrar a este juego y los tacos tallados de la corte del rey, se hicieron tan populares en el medio.

El monarca más notable de esos tiempos fue Luis XIV, quien entre otras cosas, convirtió a Francia en gran potencia y mudó su corte al recién construido Palacio de Versalles. Otro de sus logros no muy bien reconocidos por los historiadores, fue la popularidad del juego de billar. **Su médico le recomendó para mejorar su estado de salud que jugara al billar,** como un ejercicio regular después de cada comida. Con prácticas consecutivas logró un excelente nivel de juego, ofreciendo incentivos a toda persona que deseara competir con él.

Aparentemente, la única persona que accedió al reto fue un pobre noble llamado Camilliart, quien ganó la partida. Tan impresionado quedó el rey con el juego de Camilliart, que lo nombró Ministro de la Corona.

Luego de esta época el juego se popularizó en todo el mundo. Los españoles lo llevaron a América, los franceses a Africa y los Mares del Sur, los ingleses a la India. Debido a su gran desarrollo y difusión, el juego sufrió

**"Calchaquí"** *obtuvo el Gran Premio en la Exposición Industria Argentina año 1924-25*



Fotografía: Gentileza de su propietario Sr. Mario Zivelonghi.

modificaciones; la más dramática ocurrió en 1807 con la introducción del **taco con punta de cuero.** Por accidente más que por diseño, esta nueva innovación revolucionó el juego. En 1825 Jack Carr, empleado del salón de billar Bartley, Inglaterra, se asombró cuando usó algo de tiza sobre la punta de cuero del taco. Con esta introducción podía lograr que la bola tomara efecto con un curva, regresara o quedara parada al ser golpeada. Esta innovación es la que comúnmente llamamos en nuestros tiempos "picar la bola" o efectos especiales.

Carr logró una pequeña fortuna promocionando su nuevo descubrimiento, vendiendo la tiza como **"especial"**, hasta que se supo que el efecto lo daba la punta de cuero.

Edwin Kentfield, uno de los primeros campeones, publicó en 1829 el primer libro sobre billar, el cual tituló "EL JUEGO DE BILLAR CIENTIFICAMENTE EXPLICADO Y PRACTICAMENTE ANALIZADO EN UNA SERIE DE NOVEDOSOS PERO EXTRAORDINARIOS Y PRACTICOS TIROS".

Alrededor de esos años se reemplazó la superficie **de madera por mármol**, el cual tendía a humedecerse en temperaturas ambientales calientes y por ello se consideró a la **piedra de pizarra** como un sustituto perfecto. Luego se cubrió la pizarra con un **paño suave** para garantizar un mejor avance de las bolas.

El primer campeón norteamericano en billar, Michael Phelan, en 1865 popularizó el uso de **goma vulcanizada** en las bandas, reemplazando así la madera fuertemente forrada con tela, usada hasta entonces. También disminuyó la altura de las bandas y arregló la **posición de los diamantes** a lo largo de la mesa. Estas innovaciones permiten al jugador pegarle a una bola pegada a la banda sin necesidad de colocar el taco en posición vertical.

Así fue como el juego llegó a nuestra época. Las reglas han cambiado considerablemente y el juego fue dividido en dos especialidades: **Billar Pool**, que tiene como fin meter las bolas dentro de las buchacas (bolsillos) y **Billar Carambola**, en el que la bola debe golpear otras bolas y/o bandas para adjudicar puntos.

Muchos nombres fueron introducidos en los anales de este juego, tales como: **Willie Hoppo, Ralph Greeneaf, Wollie Mosconi, Irving Crane,** entre otros.

A pesar de todas las leyendas, buenas y malas, creadas sobre este juego, la elegancia de este fenomenal pasatiempo sigue cautivando a chicos y grandes, ricos y pobres, hombres y mujeres, tanto como lo hizo desde su creación, hace más de 500 años. GAME OVER

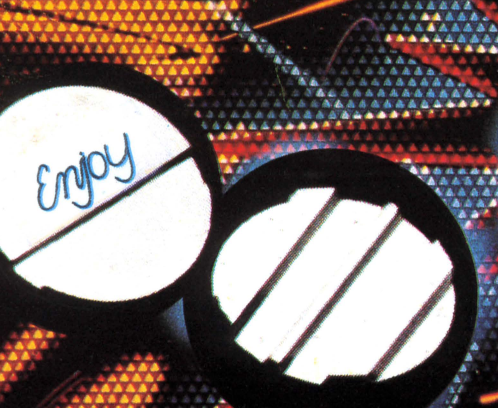


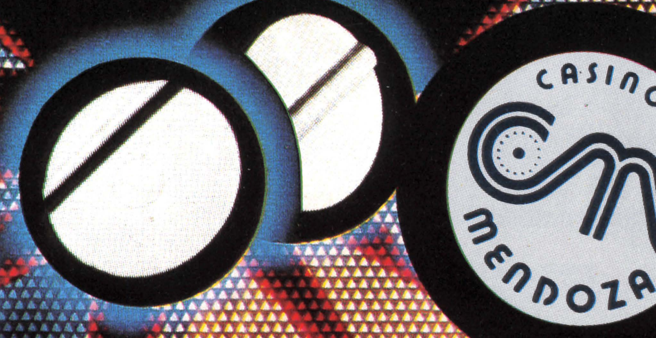

**Fabricamos**

**Fichas**

**Indeformables**

**de bronce fresadas y/o cromadas**




**Boquillas**

**de acero inoxidable**

**Con ranuras diseñadas
especialmente a su conveniencia
También estampamos su marca
en las fichas**

Bmé Mitre 738 - 1036 Buenos Aires
Argentina
TE. 34-5276 Fax 331-4129 753-2830

ROY CREATIVE DESIGN



FADENT®
ALBERTO GESUALDO
Y
JORGE L. MAGGI
ADHESION
LANUS
Pcia de Buenos Aires
4º ANIVERSARIO




**ATENCION**

TUCUMAN Y NOROESTE

**ARDILES S.H.**

**★VENDE A PRECIO DE CAP. FED.★**

*** MONITORES**

*** FLIPPERS ENTREGA INMEDIATA**

*** PLAQUETAS DE VIDEO TODOS LOS MODELOS**

*** COMANDOS Y BOTONES**

**A.G.C. Y SU LINEA DE REPUESTOS**

*** MONEDEROS**

LINEA COMPLETA DE REPUESTOS PARA EL OPERADOR

VENEZUELA 597-C.P.(4000)-S.M.DE TUCUMAN

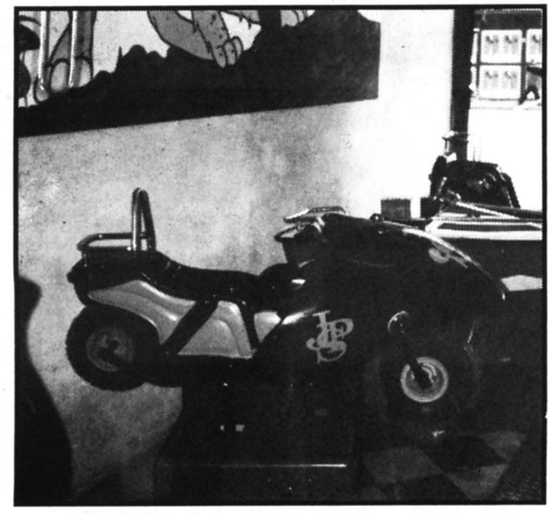
**TEL.: (081) 22-7810**

**ALFA**

*Entretenimientos*

**GLODRIKE - DUMBO**

**HELICOPTEROS - TRENES**



**MOTOS - AVIONES - AUTOS**

**JUEGOS INFANTILES**

**CAMAS ELASTICAS**

**KIDDIS**

- 15 Modelos
- Varios Movimientos
- Cambio de Luces y sonidos

**VENTA 3-6-9 CUOTAS**

**ALQUILER - PORCENTAJE**

**Service y Repuestos originales en equipos Nacionales e Importados**

Av. Corrientes 5458 - (1414) Capital
Tel. 854-1894 470-0444 477-8795
Fax (01) 983-0756

# ¿RECUERDA EL MEJOR METEGOL ARGENTINO?

## 10 RAZONES PARA SER EL MEJOR ARGENTINO

1 • Diafragma de goma de 1° calidad, que permite a la varilla auto alinearse y no forzar el buje.

2* • Bujes de material especial de altísima resistencia al desgaste, duran 4 ó 5 veces más que los otros.

3 • Revolucionario y simple fichero, inviolable, con roldana de bronce.

4 • 2 cerraduras con combinación independiente.

5 • Piso de acero estampado con perfecta caída, que hace "inteligente" a la pelotita.

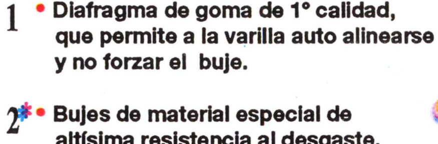
6 • Arco y laterales fabricados con lingotes de aluminio puro y con matricería original de acero.

7 • Perno de acero, soldado a un tornillo, torneado y cromado, con contratuerca. No más sérvice.

8* • Pelotitas de material especial.

9 • Manija anatómica de plástico inyectado sobre hexágono de acero.

10 • Contador oculto de 5 dígitos.



Diseños exclusivos de Pata y Ficha

-PATENTADO-

Y AHORA TAMBIEN FINANCIAMOS A OPERADORES

FABRICA:



Gabima do Brasil Importação, Exportação, Ind. Com. Ltda.

IMPORTA:

DINSYE

Moreno 1478 Morón C.P. (1708)
Tel. 775-2733 629-6368 de 10 a 13 hs.
Tel. Fax: 628-1405 las 24 hs.

*MATERIAL PRODUCIDO EN BRASIL

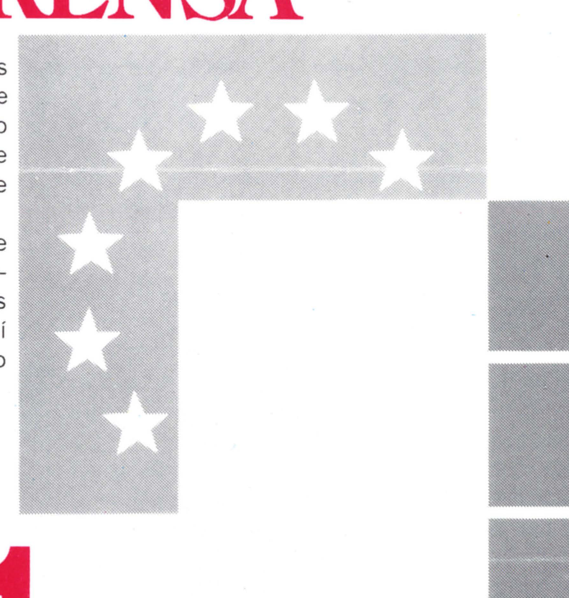
AGUSTI PRODUCCIONES

INTERNACIONAL ABC

# COMUNICADO DE PRENSA

ENADA 1993 - Exhibición Nacional de Máquinas Automáticas de Entretenimientos - ( Esposizione Nazionale di Apparecchi da Divertimento Automatici ) se llevará a cabo en la Feria Romana - Rome Fair - ( Via dei Georgofili 7 ) desde el próximo 21 al 24 de Octubre.

Participarán todas las compañías Italianas fabricantes de máquinas automáticas de entretenimientos y sus repuestos. También han sido invitadas a participar muchos de los principales distribuidores de máquinas expendedoras, así como aquellos que trabajan en el campo de equipamiento y materiales para Parques de Entretenimientos.



21ª ESPOSIZIONE NAZIONALE
APPARECCHI DIVERTIMENTO AUTOMATICI
ROMA EUR 21-24 OTTOBRE 1993



# LA ZONA: UN INCREIBLE LASER JUEGO

En Bélgica, mas precisamente en la ciudad de Amberes, ha sido instalado el primer láser juego cuyo dato mas saliente es que el jugador se "mete" en una aventura generada por computadora en un campo de juego tamaño natural. Este campo de juego es un laberinto lleno de dificultades y tropiezos, donde los competidores penetran equipados con emisores de rayos láser e infrarrojos.




Mediante un ingenioso sistema, cuando el infrarojo impacta en el sensor de algun participante, ante la evidencia del acierto, éste queda descalificado durante un periodo de juego.

Los inventores de La Zona son los norteamericanos Peter Marshall, Andrew Ridell y James Nunn. Al igual que en los video juegos, donde el desafio se torna mayor a medida que el participante avanza en el desarrollo del juego, los obstaculos aumentan en igual proporción.

# NUEVOS PROGRAMAS DE SIMULADORES DE VUELO

Acaban de aparecer en el mercado argentino dos nuevos programas de simuladores de vuelo: uno es el F15 Strike Eagle, el otro es el Comanche Maximum Overkill.

El F15 Strike Eagle es un programa que presenta a un avion de guerra teniendo que cumplir sus misones contra blancos fijos en tierra u otros aviones enemigos. Tiene la particularidad de que puede ser conectado via modem, con lo que dos usuarios distintos pueden participar del mismo juego.




El Comanche Maximum, por su parte, es un simulador de helicopteros, del que los expertos ponderan la rica presentacion topográfica, con lo que parece que el piloto realmente se encuentra volando entre cañones y valles, y que permite que el usuario se adiestre como si fuera un piloto que tiene por tarea el cumplimiento de varias misiones.

MANÚ BALERO, DE PROFESIÓN ORGANILLERO

# CON LA MUSICA A TODOS LADOS

***Forma parte de una raza en extinción, de una parte de Buenos Aires y sus divertimentos que se resiste a quedar agarrotado en un museo, "esos cementerios". Su vida, su historia personal y la del organito, sus proyectos, todo, al ritmo de una melodía que nos trasporta en el tiempo.***

Nació hace 65 años en Villa Crespo, pero sólo desde 1974 se dedica a una particular profesión: ser organillero: esta es la tarjeta de presentación de Hector Manuel Salvo, más conocido como Manú Balero.



"Mi primer contacto con un organito -cuenta- fue a los 8 años, cuando pasó uno por mi barrio; me atrajo tanto su música que lo empecé a seguir y me perdí; fue como una magia. Luego de muchos años, cuando ya no existían más los organilleros, fui a San Telmo, escuché uno y me volvió a ocurrir esa fascinación; ahí decidí que el organito no debía morir."

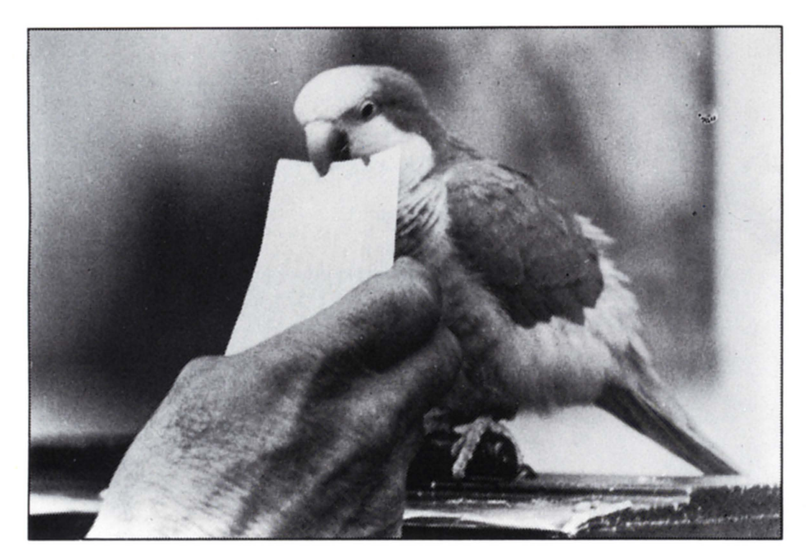
Finalmente, a principios de la década del sesenta, mientras trabajaba como anticuario, Manú pudo adquirir uno. "Se lo compre a un turco que me enseño a trabajarlo. Yo le agregué cosas, y hoy tengo montado una especie de show donde hago jugar y divertir a la gente; en estos tiempos tan difíciles, yo tengo que generar esa sonrisa que se perdió...", reflexiona

Gran recorredor, con su órgano a cuestas, de toda la ciudad ("donde aprendí a conocer al porteño"), Manú ha visitado todo el interior del país, también participa, contratado, en fiestas privadas. Tampoco le es esquivo el exterior. "Una vez me llevaron a Miami, a un programa que emite la cadena Univision, Sábado de Gigantes; allí mostraron como cosa rara a un organillero argentino." También ha estado mostrando su arte en Paraguay -dos años- y en Montevideo, Uruguay, donde fue invitado por la Dirección de Cultura de la Municipalidad.

A fuerza de proponerse alegrar y leer la suerte de las personas, muchas celebridades no han podido resistir el encanto de que algunas de las dos cotorritas de Manu, Teresita y Consuelo ("hace diez años que están conmigo, las cuido mucho"), extraigan de entre las tarjetitas una con su destino. "Una vez le tomé la suerte a un rey africano que venia con todo su sequito y vestimentas exóticas. De acá, a casi todos: presidentes, actores, figuras populares, etc. Podría nombrar, por ejemplo, a Florencio Escardó y Luis Sandrini."

-¿Puede contarnos sobre los viejos lugares donde se reunía la gente a jugar?

-Las kermesses eran muy populares, allí la gente se



-¿Qué otros lugares importantes existian?

-El Rosedal de Palermo, con hermosas rosas y típica salida de domingo, y la Costanera Sur, que era un lugar tradicional, hermoso, donde en los carnavales se permitía jugar con agua desde los coches, también existían los lanzaperfumes. Antes había más vida en la calle, era un lugar donde la gente interactuaba. En el barrio la gente se encontraba y hablaba en las veredas.

-¿Cómo se da hoy su relación con la gente?

-Hay como una especie de retroalimentación: yo estoy ahí y me alimento de la gente. La sonrisa que yo tengo permanentemente no es forzada, sino natural y me viene de la gente, que me trasmite su alegría al verme. Mirarme les trae recuerdos agradables.

-¿Lo suyo tiene mucho de actividad lúdrica, no?

-Por supuesto, es un juego. Yo tengo 65 años y vivo permanentemente jugando; tomé la vida como un juego, el juego de la vida, y entonces estoy siempre contento. Me gusta revolcarme por el suelo y hacer cosas locas ¿Porqué puedo jugar? Porque yo rompí con todas esas inhibiciones, no las tengo ni con el organito, ni en la vida. Cuando uno rompe sus inhibiciones sale automaticamente el juego, más allá de la edad, porque es algo natural, tan natural que hasta los animales juegan. La sociedad dice que los adultos no deben llorar, no deben jugar. Esas pautas sociales a lo

divertía mucho. La mayor era el Parque Japonés, que estaba ubicado donde hoy está el Hotel Sheraton, donde por supuesto había organilleros. Generalmente, iban a divertirse muchos marineros. Había juegos del tipo pegarle a un muñeco con una pelota, los espejos que deforman, la montaña rusa, muchos juegos mecánicos; y además había un salón de baile, el Babilonia, en donde se bailaba tango.

-¿Y las fiestas barriales?

-En esas fiestas había juegos, generalmente manuales, siempre con premios que no eran importantes, porque el asunto era jugar. Había pelotitas que saltaban a las que había que atrapar con una red, había que voltear muñecos, embocar aros en una botella, puching balls, etc. En las fiestas parroquiales siempre había estos juegos.

## UNA HISTORIA A MANIVELA

"Existe documentación probada de que el organito es un invento de Leonardo Da Vinci, quien también fue inventor del balero, narra Manú; los primeros organilleros que entraron al país datan de 1869. Eran juglares italianos, más específicamente napolitanos, que vinieron aquí huyendo de la miseria y trasportaron ese instrumento.

En el momento que llegaron, el general Mitre estaba reclutando su tropa para la guerra del Paraguay, entonces incorpora al ejército a los organilleros como juglares. Estos, en los momentos en que la tropa descansaba, hacían su actuación, con su música, su cocoliche y divertían a los soldados.

"Estos italianos se afincaban en la Boca y trabajaban en los suburbios, no en el centro. Por esa misma época nace el tango, entonces los órganos empiezan a dejar de tener las viejas músicas traídas de Europa (valses, mazurkas, pasodobles) e incorpora piezas tangueras. El primer tango que se graba en los cilindros especiales es "El Choclo", de Villoldo.

"Así, cuando los organilleros iban por las calles tocando esta música, en una época en que no había ni radio ni fonógrafos, la gente salía de los corralones, bailaba, sacaba las tarjetitas de la suerte y esas cosas.

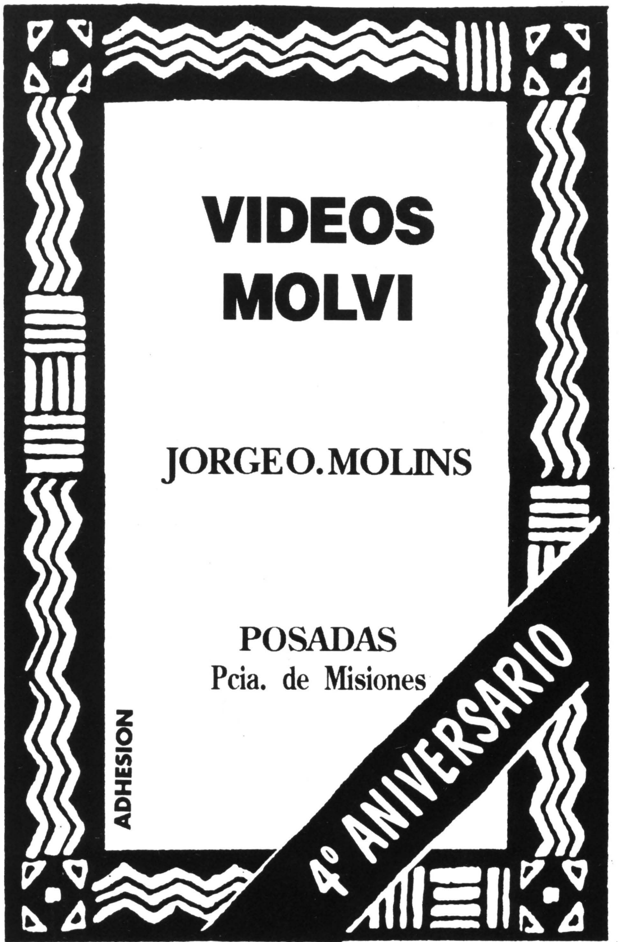
"Después empiezan a ir al interior, a los fortines de línea, que eran las avanzadas donde llegaba la civilización y donde comenzaba el territorio de los indios. Un personaje que tiene mucho que ver con el organito es el turco mercachifle, que generalmente era un árabe que llenaba su carreta con ropas y llevaba también un aparato de esos. Llegaba a la pulpería, y antes de vender bajaba con el organito y hacia música, con lo que ya se ganaba a la paisanada.

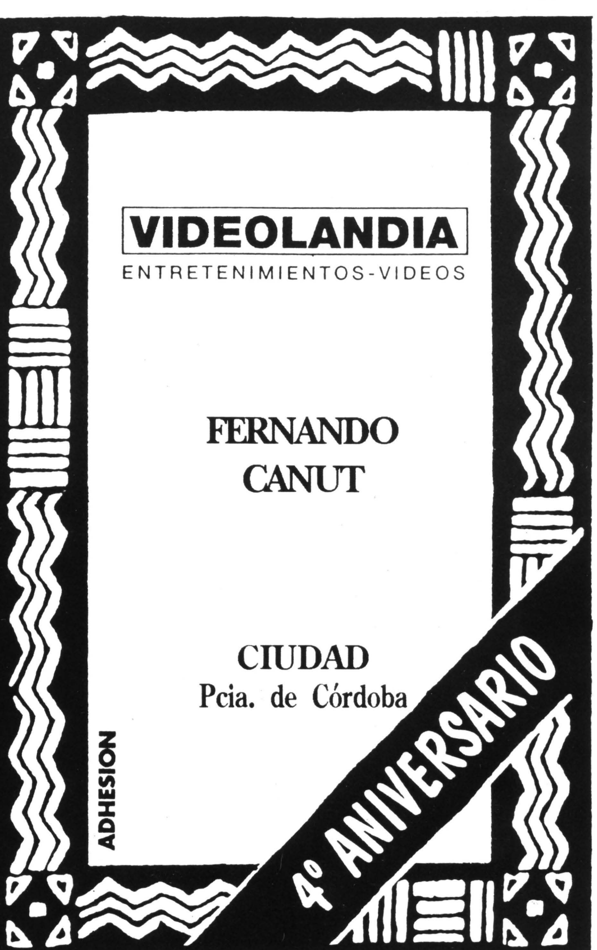
"En la década del 30 empiezan a desaparecer, primero cierran las fábricas de organitos, luego desaparecen los organilleros. Es a partir de ahí que los instrumentos comienzan a tener valor para los coleccionistas. Por eso siempre digo que los que están en un museo están en un cementerio, es un cajón que no dice nada, lo importante es ver cómo trabaja el organillero, sentir la música, ver las cotorritas, en fin, disfrutar de esto como se hacía antes...

Continua en la pag. 82


DIEGO
VALLONE
E HIJOS
CAPITAL
ADHESION
4º ANIVERSARIO


STAR S.R.L.
DIEGO SODJA
RESISTENCIA
Pcia. de Chaco
ADHESION
4º ANIVERSARIO


VIDEOS
MOLVI
JORGE O. MOLINS
POSADAS
Pcia. de Misiones
ADHESION
4º ANIVERSARIO


VIDEOLANDIA
ENTRETENIMIENTOS-VIDEOS
FERNANDO
CANUT
CIUDAD
Pcia. de Córdoba
ADHESION
4º ANIVERSARIO

# ABC RANKINGS

## E.E.U.U. — JUNIO 1993

### BEST UPRIGHT VIDEOS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | NBA Jam (Williams) (3) | 9.68 | 65% |
| ➧ | 2 | Mortal Kombat+ (Midway) (10) | 9.24 | 87% |
| | 3 | Lethal Enforcers (Konami) (8) | 8.79 | 68% |
| ➧ | 4 | Super Chase (Taito) (2) | 8.56 | 8% |
| | 5 | Street Fighter II:CE + (Capcom)(14) | 8.23 | 88% |
| ➧ | 6 | Fighter's History (Data East) (1) | 8.15 | 12% |
| | 7 | Terminator 2 (Midway) (18) | 7.78 | 61% |
| | 8 | Golden Axe II + (Sega) (6) | 7.25 | 25% |
| ➧ | 9 | Final Lap 3★ (Namco) (2) | 7.14 | 6% |
| | 10 | Double Axle★ (Taito) (18) | 7.11 | 25% |

*+ Indicates game was produced in both dedicated & software forms*
*★ Indicates game was also produced in deluxe form*

### BEST DELUXE VIDEOS (SITDOWNS, COCKPITS, ARCADE ATTRACTIONS)

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Virtua Racing (Sega) (8) | 9.29 | 43% |
| | 2 | Suzuka 8 Hours (Namco) (8) | 9.00 | 17% |
| | 3 | Stadium Cross (Sega) (7) | 8.60 | 10% |
| | 4 | Final Lap 2 (Namco) (25) | 8.22 | 9% |
| | 5 | Race Drivin' ★ (Atari) (31) | 7.85 | 43% |
| | 6 | X-Men +★ (Konami) (14) | 7.67 | 67% |
| | 7 | Galaxy Force (Sega) (28) | 7.60 | 5% |
| | 8 | Steel Talons (Atari) (20) | 7.48 | 22% |
| ➧ | 9 | Mad Dog II+★ (ALG) (5) | 7.46 | 14% |
| | 10 | Moto Frenzy (Atari) (4) | 7.33 | 19% |

*★ Indicates game was also produced in upright form*

### BEST NEW VIDEOS

### BEST VIDEO SOFTWARE

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | St. Ftr. II: C.E. Turbo [R] (Cap.) (4) | 8.47 | 79% |
| ➧ | 2 | World Heroes 2 [S] (SNK) (2) | 8.30 | 27% |
| ➧ | 3 | Time Killers [H] (Strata) (5) | 8.24 | 49% |
| ➧ | 4 | C.O.W./Moo Mesa[H](Konami)(2) | 8.13 | 7% |
| ➧ | 5 | In the Hunt [H] (Irem) (1) | 8.00 | 12% |
| ➧ | 6 | Warriors of Fate [H] (Capcom) (3) | 7.90 | 9% |
| ➧ | 7 | Neck n' Neck [H] (Bundra) (7) | 7.67 | 5% |
| ➧ | 8 | 3 Count Bout [S] (SNK) (3) | 7.42 | 34% |
| ➧ | 9 | Cadillacs & Dinos [H] (Cap.) (1) | 7.33 | 8% |
| ➧ | 10 | Fatal Fury 2 [S] (SNK) (5) | 7.32 | 51% |
| ➧ | 11 | Art of Fighting [S] (SNK) (8) | 7.19 | 71% |
| ➧ | 12 | World Heroes [S] (SNK) (10) | 7.17 | 59% |
| | 13 | Street Fighter II [H] (Capcom) (27) | 7.08 | 82% |
| | 14 | Aero Fighters [V] (Mc O´River) (12) | 6.77 | 42% |
| | 15 | Raiden [V] (Fabtek) (34) | 6.71 | 37% |
| | 16 | Irem Skins [H] (Irem) (7) | 6.71 | 13% |
| | 17 | Steel Gunner 2 [R] (Namco) (13) | 6.58 | 17% |
| | 18 | Total Carnage [H] (Midway) (19) | 6.36 | 20% |
| | 19 | Wrestlefest [H] (Technos) (20) | 6.26 | 59% |
| | 20 | Varth [V] (Romstar) (8) | 6.25 | 11% |

*[H] Horizontal [V] Vertical [S] System [R] Retrofit*

### TOP PINBALLS

| | # | MODEL/MANUFACTURER | RATING | DIST |
|---|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Twilight Zone (Midway) (2) | 9.50 | 26% |
| | 2 | Addams Family (Midway) (15) | 8.79 | 79% |
| ➧ | 3 | Street Fighter II (Gott./Prem.)(2) | 8.50 | 26% |
| ➧ | 4 | Dracula (Williams) (3) | 8.36 | 26% |
| | 5 | White Water (Williams) (5) | 8.20 | 41% |
| | 6 | Creature/Lagoon (Midway) (4) | 8.11 | 44% |
| ➧ | 7 | Rocky & Bullwinkle (Data East) (3) | 8.11 | 31% |
| | 8 | Star Wars (Data East) (6) | 7.98 | 53% |
| | 9 | Terminator 2 (Williams) (23) | 7.84 | 74% |
| | 10 | Fish Tales (Williams) (8) | 7.61 | 53% |

➧ Nombre de juego nuevo, disponible en ciertos distribuidores; el número que está al lado del nombre muestra los meses que el mismo figura en nuestro cuadro, incluído éste. ()

RATING: A los Operadores se les envió 'hojas de votación' con la lista de los juegos actualmente en uso en Salones y Centros de juegos de Estados Unidos, y se les pidió que 'evaluaran' las ganancias de cada uno, en una medición de '1 a 10': 10 para 'genial, cubre los gastos eléctricos', 9 para'excelente', 8 para 'un muy buen juego', 7 para 'un buen juego', 6 para 'un juego razonable', 5 para 'justo el término medio', 4 'por debajo del término medio', etc. Los votos escritos se sumaron y se dividieron por la cantidad de veces que el juego específico fue evaluado. Por lo tanto, aparecen números con decimales.

DIST.: Es el porcentaje de operadores de salones y de locales a la calle estudiados que tienen dicho juego (disponible). En la lista de videos actuales mejores (best upright videos) no figuran aquellos videos cuyos promedios no superen un 10%. Sin embargo aquellos juegos nuevos que prometen un buen futuro aparecen enlistados bajo mejores videos nuevos (best new videos).

*Reprinted by permisson of RePlay Magazine P.O. Box 2550 - Woodland Hills - Calif. 91365*

# RANKINGS ABC

# JAPON

## JUNIO 1993

### TABLE VIDEOS

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | World Heroes 2 (SNK) | 8.13 |
| | 2 | Fighter's History (Data East) | 8.01 |
| | 3 | SF II - CE Turbo (Capcom) | 7.74 |
| ➧ | 4 | Sengoku Ace (Banpresto) | 7.42 |
| ➧ | 5 | Hat Trick Hero' 93 (Taito) | 7.17 |
| ➧ | 6 | In the Hunt (Irem) | 7.13 |
| ➧ | 7 | Premier Soccer (Konami) | 7.07 |
| | 8 | Fatal Fury 2 (SNK) | 7.02 |
| | 9 | Puyo Puyo (Compile/Sega) | 6.95 |
| ➧ | 10 | Gaiapolis (Konami) | 6.88 |
| | 11 | Quiz Life Theatre* (Taito) | 6.78 |
| | 12 | Quiz Channel Question* (Nakanihon) | 6.74 |
| | 13 | Warriors of Fate (Capcom) | 6.25 |
| | 14 | Quiz Gakumon No Susume* (Konami) | 6.10 |
| | 15 | Fortress of Tile (Metro/Able) | 6.06 |
| | 16 | Super World Court (Namco) | 5.93 |
| | 17 | Quiz Kokorogy* (Tecmo) | 5.92 |
| | 18 | Shanghai II (Sun Electronics) | 5.92 |
| | 19 | 3 Count Bout (SNK) | 5.82 |
| | 20 | Street Fighter II: CE (Capcom) | 5.81 |
| ➧ | 21 | Super World Stadium'92 H. F. (Namco) | 5.68 |
| | 22 | Super Shanghai (Hot-B/Taito) | 5.64 |
| | 23 | Grind Stormer (Toaplan) | 5.63 |
| | 24 | Street Fighter II (Capcom) | 5.51 |
| ➧ | 25 | Legend of Ultraman (Banpresto) | 5.50 |

** The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.*

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Title Fight (Sega) | 8.54 |
| | 2 | Lethal Enforcers (Konami) | 8.29 |
| ➧ | 3 | Virtua Racing (Twin) (Sega) | 7.71 |
| | 4 | Lucky & Wild (Namco) | 7.60 |

### UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS

| | | MODEL/MANUFACTURER | RATING |
|---|---|---|---|
| | 5 | Virtua Racing (Deluxe) (Sega) | 7.56 |
| | 6 | Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX)(Namco) | 7.44 |
| ➧ | 7 | Cadillacs (Capcom) | 6.89 |
| | 8 | Final Lap 3 (Deluxe) (Namco) | 6.75 |
| ➧ | 9 | Super Chase (Taito) | 6.69 |
| | 10 | Wild Pilot (Jaleco) | 6.67 |
| | 11 | Warriors of Fate (Capcom) | 6.42 |
| | 12 | Final Lap 3 (Standard) (Namco) | 6.12 |
| | 13 | Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco) | 6.00 |
| | 14 | Rail Chase (Sega) | 5.91 |
| | 15 | F1 Exhaust Note (Sega) | 5.80 |

### MAHJONG VIDEOS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | Super Real Mahong P IV (Seta) | 7.20 |
| | 2 | Tokorosan's Mahjong* (Sega) | 5.47 |
| | 3 | Mahjong Revolution II* (Jaleco) | 5.25 |
| | 4 | Mahjong King of Horse Racing*(Nichibutsu) | 5.17 |
| | 5 | Mahjong More Lucky*(Seibu/Tecmo) | 5.00 |

### FLIPPERS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ➧ | 1 | White Water (Williams) | 8.50 |
| | 2 | Fish Tales (Williams) | 6.40 |
| | 3 | Dr. Who (Midway) | 6.33 |
| ➧ | 4 | Hook (Data East) | 5.57 |
| | 5 | Lethal Weapon 3 (Data East) | 5.44 |

➧ Nombre de juego nuevo, disponible en ciertos distribuidores; el número que está al lado del nombre muestra los meses que el mismo figura en nuestro cuadro, incluído éste. ()

RATING: A los Operadores se les envió 'hojas de votación' con la lista de los juegos actualmente en uso en Salones y Centros de juegos de Japón; y se les pidió que 'evaluaran' las ganancias de cada uno, en una medición de '1 a 10': 10 para 'genial, cubre los gastos eléctricos', 9 para'excelente', 8 para 'un muy buen juego', 7 para 'un buen juego', 6 para 'un juego razonable', 5 para 'justo el término medio', 4 'por debajo del término medio', etc. Los votos escritos se sumaron y se dividieron por la cantidad de veces que el juego específico fue evaluado. Por lo tanto, aparecen números con decimales.

*Reprinted by permisson of Game Machine Magazine Wakasuji 18-2, Dayamacho, Kitaky, Osaka 530 - Japon*

SE REALIZARON DOS IMPORTANTES MUESTRAS EN EUROPA

# ASI COMENZO EL AÑO '93 EN EL VIEJO CONTINENTE

***Del 27 al 29 de enero en Londres y del 27 al 30 del mismo mes en Frankfurt, se llevaron a cabo dos importantes exposiciones de la industria del entretenimiento: ATEI e IMA, respectivamente. El corresponsal de Game News (Brasil) y ABC estuvo allí y nos cuenta sus principales impresiones.***

## ATEI-SHOW
### La Feria Inglesa

Este año, ATEI-SHOW, realizada en Londres -Inglaterra-, superó en calidad y elegancia a las anteriores. Estuvieron presentes en la inauguración las mayores autoridades corporativas del mundo, además de los representantes ingleses.

Basada en los productos de fabricantes británicos y de los gigantes internacionales del sector (Bally, Franco, I.G.T., Sega, etc.), ATEI es, probablemente, la exposición más importante de los juegos de la industria de tragamonedas, ruletas y equipamientos para casinos.

El factor organización contribuyó al éxito absoluto del evento. Las máquinas y los equipamientos de juegos de azar se encontraban en una sala aislada, cuyas puertas permanecían cerradas. Por lo tanto, no compartían el espacio con las máquinas de diversión, aún cuando se tratara de los mismos fabricantes.



*Pedro Secemski, Stephen Whatmore y Marc Haim en ATEI*

En un país donde el juego de azar está legalizado, y que es frecuentado por jugadores europeos de ese rubro -cuyos países se encuentran en las mismas condiciones legales, como España, Alemania, Holanda y Suecia, entre otros- tal cuidado elemental de separar actividades distintas demuestra una preocupación al respecto, que debiera servir de ejemplo al resto del mundo.

***los simuladores fueron las estrellas de ATEI***

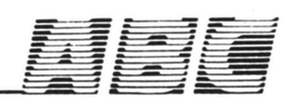
**Equipamientos**

La muestra fue dominada por flippers y simuladores de precios elevados, con el mercado de video restringido a los de mayor éxito (Capcom, Neo-Geo). Los flippers, que han retornado con gran estilo, evolucionan tecnológicamente de modelo a modelo. El pre-estreno de Premier-Gottlieb, Street Fighter, augura un gran éxito. Los simuladores, la mayoría para 2, 4 y hasta 8 participantes, del tipo de Suzuka, Grand Prix y Virtua Racing, fueron las estrellas de la fiesta, con precios accesibles para el operador medio europeo. La razón es simple: la ficha en ese continente oscila entre 60 y 70 centavos de dólar para los juegos simples y 1,50 a 3 dólares para los simuladores. Esta situación difiere de lo que ocurre en países sudamericanos, donde el valor de la ficha es sustancialmente inferior a aquellos valores.

## IMA en Frankfurt La Feria Alemana

Simultáneamente a la exposición de Londres, se realizó IMA, en Frankfurt, Alemania. Las empresas expositoras ocuparon dos pisos (había 210 en total, contra 250 en Londres).

Fueron expuestas piezas, equipamientos técnicos y elementos para máquinas de ventas, simulado-





Stand de Nova Apparate en IMA.



Del sector de antigüedades, flippers de la década del 30 y 40.

res tipo Suzuka, Grand Prix o Virtua Racing, flippers, grúas y máquinas de dardos, como así también máquinas de tiro al blanco de rayos láser e infrarrojos. Fonolas y videofonolas, todas de compact disc, llamaban la atención de los visitantes.

Además, se pudieron ver varias versiones del conocido Street Fighter en varias ediciones, todas originales, demostrando la persistencia del juego.

Lo más destacado quedó por cuenta de las cualidades del sistema NEO-GEO, que -tal vez debido al cambio de sus propietarios- varió su filosofía de trabajo. Los sistemas anteriores (Karateco, Sega y Nintendo) no estuvieron presentes. Nintendo, por ejemplo, ya dejó el ramo y se dedica hoy solamente a los juegos hogareños. La empresa S.N.K. también exhibió sus juegos de última generación ocupando dos stands.



Durante el evento de Frankfurt, Guillermo Olmos y Ricardo Romero, de Industrias Lorenzo S.A., flanquean a Pedro Secemski.

Una exposición de máquinas antiguas encantó a todos los presentes. Entre ellas, había tragamonedas, flippers, máquinas de juegos alemanas y jukeboxs de los años 10, 20, 30 y 40. La prensa dio la impresión de interesarse más por estas piezas que por las novedades de la muestra, aunque los enviados de la ex Unión Soviética y de la Europa Central mostraban atención especial por todo.



La orquesta de jazz que animaba la exposición alemana.

## Sentido Especial

El hecho que 1993 sea el año del inicio de la Comunidad Económica Europea dio un sentido especial a las dos ferias, pues demostró el real interés de las fábricas japonesas y americanas en establecer filiales y montadoras en territorio europeo. Solamente así se beneficiarán de las formidables excenciones fiscales actuales.

Al margen de este hecho, los operadores centroeuropeos se están asociando a los tradicionales fabricantes de la Europa Occidental. Empresas alemanas, austríacas y españolas ya están trabajando en un gran nuevo mercado, ávido por diversiones y de un extraordinario poder de expansión.



El corresponsal apoyado sobre una antigua máquina tragamoneda.




Pedro Secemski en la oficina de prensa de IMA.

Las exposiciónes son instrumentos importantísimos para el desarrollo de nuestra industria. La noticia de la próxima exposición a realizarse en San Pablo (Salex '93) interesó a fabricantes y operadores internacionales. GAME OVER

*Pedro Secemski*




GAMES NEWS

EL PARQUE DE MONICA EN BRASIL.

En ocasión de conmemorarse el 439º aniversario de la ciudad brasileña de San Pablo, el pasado 25 de enero fue entregado a dicha ciudad el Parque de Mónica. Fue construido en un sector privilegiado de la Zona Sur de la citada ciudad, sobre un predio de 10.000 metros cuadrados distribuidos en 3 pisos pertenecientes al Shopping ELDORADO e integrado a éste.

El parque se desarrolló sobre la base de dos conceptos que actualmente estan en auge en el mundo: como Parque Temático, porque sus atracciones estan directamente relacionados con un tema determinado y como Parque Interactivo dado que el público se integra participando activamente de los entretenimientos.

El Parque de Mónica utiliza los personajes de la historieta infantil llamada LA TURMA DE MONICA, para nosotros MONICA Y SUS AMIGOS, que fueron creados por Mauricio de Sousa y concebidos inicialmente para consumo interno de Brasil y destinado a niños de 2 a 13 años. Hoy, MONICA Y SUS AMIGOS se hallan presentes en los envoltorios de 2.800 productos bajo licencia entre los que se hallan comprendidos historietas en diarios, libros, películas, útiles escolares, videos, teatros, etc., y cuya trascendencia ha traspuesto los límites de ese país.

Fueron invertidos 10 millones de dólares en su concreción y su construcción demandó un año y medio más cuatro de previa investigación del mercado nacional e internacional, y está dotado de una capacidad para albergar 4.500 personas y se estima que el complejo será visitado por un total de 3,5 millones de personas por año.

UNICUM DE SAINT PETERSBURGO, RUSIA, ESTARA EN SALEX'93.

UNICUM ha desarrollado dos nuevos productos para el mercado internacional: un pequeño sistema portátil de video que incorporó el video pocker y juegos de 8 líneas para ser utilizado tanto en bares importantes como en Salones y un sistema de exhibición de control de caja que puede aunar hasta 8 máquinas de video que operan con créditos. Este último sistema consiste en un control compacto en un monitor conectado a las máquinas que provee un sistema de rescate de información actualizada para cada una de las máquinas conectadas. Esto cubre todas las actividades de créditos y reservas. Ambos productos serán exhibidos en el Show SALEX '93, en San Pablo, Brasil, desde el 22 al 24 de julio.

Fuente: GAME NEWS Nº21-Mayo.-




10º ANIVERSARIO DE DISNEYLANDIA DE JAPON.

En Disneylandia de Tokio, Japón, el pasado 15 de abril se llevó a cabo un festejo en conmemoración del 10º Aniversario de su fundación y por tal motivo fue lanzada una nueva atracción llamada "Visionarium" incorporada dentro de la sección "Territorio del Futuro". Esta atracción lleva a los visitantes en un viaje a través del tiempo, desde la prehistoria hasta el viaje en la primera máquina del tiempo realizada por el hombre. La máquina se llama "Le Visionarium" y proviene de Euro Disney de Francia. Utiliza "Circle Vision 360", animatrónicos de entretenimientos, Mozart y Julio Verne.

También, en esa oportunidad, abrió sus puertas la "Galeria Disney",

que presenta el concepto global del parque temático de Disney y se inauguró un nuevo espectáculo llamado "Its Magical" que durante un año presentará funciones para darle a Disneylandia una dimensión extra.

Desde su creación, el parque ha incorporado atracciones adicionales logrando que la gente aumente su interés por el lugar. Entre otros, se agregaron: "Alice's Tea Party" (Fiesta del Té de Alicia en el País de las Maravillas), "Cindarella Mystery Tour" (Viaje Misterioso de Cenicienta) , "Captain EO", "Big Thunder Mountain", "Show Base 2000", "Star Tours" y "Splash Mountain".

En el año fiscal 1992, que va desde el 1 de abril de 1992 al 31 de marzo de 1993, el número de visitantes totalizó 15.815.000 personas y, en el año fiscal 1983 - año de su fundación - el total de visitantes fue de 9.933.000 personas. Por lo tanto, el número máximo de posibles visitantes se estima en I6.000.000.

Resulta obvio que Disneylandia está llegando al límite de su capacidad en materia de atracciones, por lo que Oriental Land Co., ltd., la empresa operadora del parque, está examinando la posibilidad de construir un segundo parque temático llamado "Disney Sea" el cual fue recomendado por The Walt Disney Co.
Fuente: Game Machine mayo/93.-




LA MONEDA DE UN DOLAR GANA FUERZA.

Quienes estan alrededor del tema opinan que esta primavera es el momento oportuno y adecuado para las monedas de un dólar. Esta es la mejor oportunidad para que se apruebe ahora y ello se debe al énfasis puesto por la nueva Administración para efectuar reformas económicas. También se cree que posiblemente sea ésta la última posibilidad real de lograr este cambio en la moneda actual. Varios factores nuevos están entrando a favorecer esta dirección. El Director del Sub-Comité de Monedas del año pasado, firmó aprobando, como un gran defensor, el Acta de la Moneda de 1 Dólar (One Dollar Coin Act).

Además, la Oficina de Cuentas del Gobierno ha emitido un estudio que actualmente recomienda la adopción del uso de las monedas de un dólar y la eliminación de los billetes de ese valor. Asimismo, se dice que varios nuevos funcionarios del Tesoro de Estados Unidos estarían a favor de las monedas de un dólar.

Tanto AMOA coma AAMA están esperanzados de poder adjuntar su legislación favorita al paquete general del presupuesto de Clinton, o por lo menos en la buena disposición de ánimo del "ahorremos dinero" que está extendiéndose esta primavera en el Capitolio.

LOS JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL (VR) ESTAN SURGIENDO EN TODOS LOS LUGARES "DEL MUNDO DEL JUEGO CON FICHAS".

Dos juegos de VR se mostraron en ACME '93 y muchos más ya se están elaborando. Visions of Reality Corp., de San Francisco, ha otorgado el uso de algunas tecnologías de avanzada de la industria de la defensa , de Kaiser Electro-Optic, Inc.. La tecnología mostrada en las cabinas de manejo y la montada en los cascos para la cabeza utilizados por los pilotos de los aviones F-18 y de los Stealth, etc., serán adaptadas para los juegos de Realidad Virtual operados con fichas.

A esta mezcla de tecnología hay que sumarle un software de Sense 8 Corp. que son quienes ayudan a la NASA para el uso de aplicaciones de VR; que Alexander & Associates "Interactive Update" informa que W. Industries - fabricantes de lo máximo en la línea del sistema VR que Edison Bros. importa a los Estados Unidos - pronto aliviará el peso de su casco VR; que Sega, Namco y Konami hacen planes para entrar en el mercado de los VR operados con fichas; que existe el rumor de que una fábrica estadounidense de video juegos introducirá su propio sistema de VR en máquinas operadas con fichas para este otoño, posiblemente a tiempo para presentarlo en AMOA; y que por lo menos uno de los sistemas más grandes de juegos hogareños traerá VR a ese mercado para las próximas navidades, utilizando unos auriculares tipo anteojeras.
Fuente: RePlay, abril/93

EL "CANAL SEGA" PARA JUEGOS HOGAREÑOS.

Los jugadores hogarenos recibirán video juegos de 16 bits este año en Estados Unidos y el próximo en Japón a través de un canal de cable. El 13 de abril del corriente año, Sega de América-División Juegos Hogareños-, anunció que entregará juegos en el "Canal Sega" en forma conjunta con las dos más grandes compañias estadounidenses de cable TV (Time-Warner y TCI).

Una prueba piloto de 2.000 hogares comenzará esta primavera, con servicios completos ofrecidos a millones de espectadores el próximo año. Comenzando en la próxima primavera, Nintendo Ltd. tendrá su propio canal dedicado en Japón, el cual será emitido desde una firma satelital de la la cual Nintendo es el más nuevo y grande socio. En la actualidad, la Sociedad Satelital de Nintendo tiene sólo 40.000 abonados a sus servicio musicales, y se espera que el negocio de suscripciones satelitales aumente en grandes proporciones una vez que comience el servicio de video juegos.

Tanto Nintendo como Sega cobrarán un cargo extra especial por dicho servicio de televisión. Los dos sistemas proveerán codificadores/ decodificadores y cartuachos especiales modificados para sus sistemas de video juegos hogareños, los cuales funcionarán en conjunto con sus canales televisivos dedicados.

El Wall Street Journal citó que las fuentes de Sega predijeron que el "Canal Sega" ganará unos u$s 30 millones en base al millón de suscriptores para fines de 1994, y que se proyectan cifras de 2 millones de clientes para fines de I996. También agrega que Sega ha vendido más de 7 millones de sistemas Génesis en los Estados Unidos hasta el presente, y predice unas 12 a 14 millones de unidades en uso para fin de año. El "Canal Sega" también promoverá la venta de sus cartuchos.

La pantalla de la televisión mostrará un menú de posibilidades ( juegos, anticipos, pautas de

juego, etc.). Los jugadores pueden elegir un juego, el cual se consigue en un par de minutos y se juega igual que la versión de cartuchos; dijo Sega. Asimismo, serán parte de la programación, la emisión de noticias, competencias y promociones.
Fuente: RePlay, mayo/93.

---

# EuroSlot.

SE EXTIENDEN LOS JUEGOS DE DARDOS.

Según lo manifestado por Rolf Kapahnke, quien dirige el lnegocio de los dardos electrónicos de la compañia Nova Apparate, este deporte está continuando su expansión a nuevos territorios.

Con Nova planeando llevar su sistema de dardos Murkur Sport and Spiel a España, y organizando torneos en Francia, Suiza, Austria, Luxemburgo y Portugal, se tiene noticias de que Grecia se está perfilando como la próxima zona de gran expansión en dardos.

"Hay en estos momentos unos 40.000 juegos de dardos de todas las marcas de Alemania, que están bien organizados en torneos y ligas. Creo que Grecia será la próxima zona de gran crecimiento. Están dadas las condiciones para que así ocurra", agregó Kapahnke.

EL POOL MAS GRANDE QUE NUNCA.

Superleague France, subsidiaria de Hazel Grove Music, ha anunciado que más de 75.000 jugadores participaron en los Campeonatos Nacionales de Pool que se desarrollaron en el mes de febrero del corriente año.

El negocio en Francia ha aumentado en los últiumos 12 meses y ahora cubre todas las zonas de vacaciones del país, incluida la Costa Azul.
Fuente: Euroslot, Marzo/93

---

EGIPTO: NUEVA LEGISLACION PERMITE POR PRIMERA VEZ LOS VIDEOS JUEGOS.

La industria de los videos juegos está preparada para florecer en Egipto, gracias a la nueva legislación que permite por primera vez los juegos en ese país.

A pesar de que todas las otras máquinas, incluso los flippers, todavía son ilegales, la nueva legislación de los videos juegos debería ser el puntapie inicial para el florecimiento de la actividad en ese país. Husseis Eckabbany, uno de los únicos tres operadores en el país, comentó: "En la actualidad sólo hay tres operadores, todos ubicados en El Cairo, con un total solamente de 50 máquinas en todo el país". Sin embargo el señor Eckabbany anticipa, que ese número podría llegar a 50.000 en tan sólo dos años. "El potencial es inmenso. A pesar de que es necesario tener autorización (licencia) para operar, las mismas se consiguen con facilidad y el mercado pronto debería estar inundado de éstas", agregó.

H. Eckabbany aspira a abrir 10 centros de entretenimientos, dos de los cuales estarán en Alejandría, la segunda ciudad en importancia de Egipto.

RUMANIA; NUEVO POR VIEJO.

Es ilegal la importación de equipos viejos en Rumania de acuerdo a nuevas leyes aprobadas en diciembre de l992. Las máquinas no podrán tener antigüedad mayor a dos años, y solamente podrán operar las compañías rumanas o aquellas involucradas en riesgos compartidos. Es posible instalar una planta de fabricación en Rumania con un 100 % de capital extranjero pero el negocio debe ser conducido por una compañía rumana dirigida por rumanos.

Los operadores deben estar registrados en la Cámara de Comercio e Industria, la cual emite los permisos para operar por tres años. Cabe destacar que legalmente las máquinas no pueden pagar dinero o fichas, simplemente pueden juntar créditos

ISRAEL; PRIMEROS EN JUEGOS DE RECUPERO.

El lanzamiento de Kif Kef Land, un centro muy importante de juegos de recupero en Lev Hamifratz en Haifa Bay se ha constituido en el éxito actual en la construcción de centros de compras.
Kif Kef es el nombre local de las golosinas de Elite Ltd., el fabricante más grande de golosinas de Israel. El centro del mismo nombre ocupa un espacio de 1.700 metros cuadrados en un centro de compras de 10.000, dotado de tres niveles que albergan más de 100 locales.
Kif Kef Land alojará un centro de entretenimientos bajo techo con Rides que incluyen un tren, sillas voladoras, simuladores, coches inflables y chocadores y tiene incorporado un servicio de baby-sitting (niñeras). Es el centro de video juegos operados con fichas que incluye lo último y más avanzado en equipos de video. En el sector de juegos de recupero, los jugadores reciben tickets que pueden ser canjeados por juegos u obsequios.
Fuente: EuroSlot Abril/93

---

JUEGOS DE DARDOS POR TELEFONO.

Una estrategia técnica desarrollada por Peter Eiba de la emprèsa de máquinas automáticas, Augsburg Automatic, Harlekin, ha dado como resultado un sistema donde partidos de dardos a larga distancia pueden realizarse entre jugadores en distintas ubicaciones por teléfono.

Las máquinas, conectadas para partidos a larga distancia, indicarán la situación en ambos lugares de juego, en cualquier momento, a través de un enlace especial de video que hace posible la transmisión de juegos de dardos en una pantalla de televisión.
Fuente: EuroSlot Mayo/93




FABIANI
ENTRETENIMIENTOS
LUIS R. FABIANI
GRAL. ROCA
Pcia. de Córdoba
ADHESION
4º ANIVERSARIO

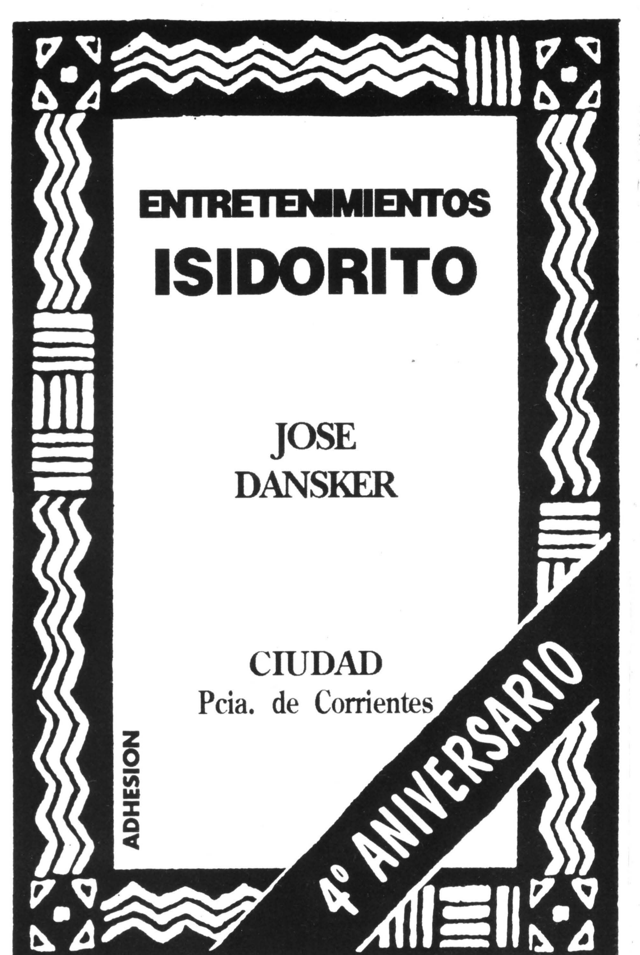

FLORENCIA
S.A.C.I.F.I.A.
JORGE MOCHKOVSKY
ALEJANDRO MOCHKOVSKY
RICARDO MOCHKOVSKY
MAR DEL PLATA
Pcia. de Buenos Aires
ADHESION
4º ANIVERSARIO


JUEGOS S.R.L.
ROBERTO P. FIA
PRIMO M. DELFINI
UCACHA
Pcia. de Córdoba
ADHESION
4º ANIVERSARIO


ELITE
ENTRETENIMIENTOS
JOSE B. GOMEZ
FERNANDO J. ANTONINI
V.MAIPU-S.MARTIN
Pcia.de Buenos Aires
ADHESION
4º ANIVERSARIO


METEGOLES
LA CANCHA
CESAR M. GINER
SUSANA de GINER
SAN MARTIN
Pcia. de Buenos Aires
ADHESION
4º ANIVERSARIO


GAME'S
S.R.L.
RICARDO
BOCANERA
SAN MIGUEL
Pcia. de Tucumán
ADHESION
4º ANIVERSARIO




Catamarca

**FORMULA 1**

*TALLERES PROPIOS*
*DE VIDEO JUEGOS - POOL*
*METEGOLES*

Ayacucho 433 Tel.: 0833-23601

ESPACIO DE ADHESION




*King*
*y*
*Video Plaza*

OMAR N. BARBIERI
CRISTINA DE PERAY
MABEL A. DE MARIA

CIUDAD
Pcia. de Formosa

ADHESION

4º ANIVERSARIO

# JIM ALAN TOLBERT EL SEÑOR FLIPPER

***Mundialmente conocido por su pasión, experiencia y conocimientos sobre flippers. Autor del libro TILT THE PINBALL BOOK y editor de la revista Amusement Review y además, famoso coleccionista de flippers.***

Jim Alan Tolbert es mundialmente conocido por su **pasión, experiencia y conocimientos sobre los flippers** y su fama se debe, entre otras cosas, a sus revistas, sus libros y a su valiosa colección de máquinas.

Su libro **TILT, THE PINBALL BOOK**, editado en 1978, fue escrito conjuntamente con Canale Ford Tolbert e ilustrado con fotografías propias y de Gary Stage. En él, se cuenta la historia del flipper desde su comienzo hasta la fecha de edición (1978)y trata, entre otros aspectos, del arte de sus campos de juego y sus paneles verticales de vidrio, del mantenimiento y, cabe acotar, que fue la primera publicación sobre el tema que se editó en el mundo. Si hoy existe una profusa literatura con diversas publicaciones sobre el sector, bien puede decirse que **Jim fue un pionero** en relación al tema.



*Jim Tolbert, Judy Mc Crurey.*

Muy conocida es también su revista **AMUSEMENT REVIEW,** que fuera creada a fines de los años 70 y principios de los 80, y concebida en forma bien diferenciada de RePlay y Play Meter. Basta sólo una "hojeada" para notar que su objetivo no es meramente comercial. **El arte y la historia de los flippers, son su dedicación principal.**

Diremos también, que es mundialmente conocida su famosa colección y toda su literatura sobre el tema.

Berkeley, localidad situada al norte de San Francisco, California, alberga la mayor y más completa colección de máquinas antiguas de flippers y arcades del mundo, denominada **"FOR AMUSEMENT ONLY".** Describir el museo de Jim resulta casi imposible. Se necesitaría más de un mes para ver tanto y, aún así, no lo podríamos conocer completamente.

Se trata de un **almacén gigantesco** en cuya entrada se muestra toda una gran cantidad de literatura relacionada con el tema: libros, catálogos, folletos, manuales técnicos, etc., y enseguida el visitante se topa con el escritorio de Jim, decorado con temas alusivos a su colección.

De repente surge toda la colección de Jim que, en su apariencia, se encuentra en desorden, pero él sabe bien donde se puede ubicar cada cosa, la época a que pertenecen, los problemas técnicos que ellas tenían, etc., **Arcades y flippers de las décadas del 30, 40, 50 y 60, son la constante.** Existen también fonolas y los primeros videos que aparecieron en el mercado.

Cabe destacar que **Jim Alan Tolbert, El Señor Flipper,** estará presente en **SALEX'93**, la Primera Exposición Internacional Sudamericana del Entretenimiento a desarrollarse en San Pablo-Brasil- entre los días 22 y 24 de julio y en esa oportunidad habrá de mostrarnos mayores detalles de tan importantes aportes dedicados a quienes integramos el sector del entretenimiento.

Frente e interior del museo








GAME OVER

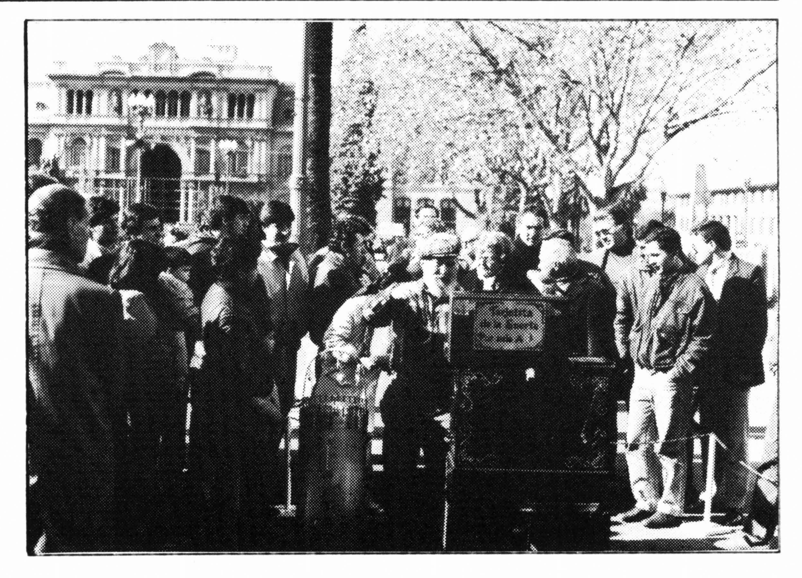
Viene de la Pag. 65

**CONGRESO DE ORGANILLEROS**

Una de las tareas que tiene más ocupado últimamente a Manú Balero es la concreción de un particular congreso: el de organilleros de todo el mundo.

"En el mundo debemos quedar unos veinte -dice no sin orgullo-. Hay lugares donde, por ser de interés turístico, están protegidos por el estado. Uno de los países que tiene más organilleros es Holanda, también hay en España, Francia, Rusia, Chile, Bélgica. La idea es reunir a todos para que juntos toquemos por la paz. El proyecto ya está, ahora falta crear un organismo que trabaje conjuntamente con la Municipalidad y con firmas comerciales importantes. Creo que va a ser una cosa interesante. Lo más probable es que lo hagamos para navidad de este año, esa es la idea.

único que conducen es a que la gente se sienta mal porque se está reprimiendo. Si jugáramos más, seríamos más felices, nos daríamos cuenta que es más fácil vivir.



Manú tranquilamente puede ser catalogado como un personaje de la ciudad, esto es a tal punto cierto que posee un permiso municipal otorgado por el entonces intendente Facundo Suárez Lastra, "por el que se me autoriza a trabajar en todo el ámbito de la Capital Federal. Este permiso, que es especial, me permite trabajar en cualquier punto de la ciudad. Yo necesito tener la libertad de moverme, de cambiar de lugar.

-¿Dónde esta trabajando ahora?

-Ahora estoy en Lavalle y Esmeralda, y también en Florida y Córdoba, pero ya estoy por cambiar de lugar, porque hay que renovar la gente, ya que se cansan ellos y me canso yo.

-¿Qué mensaje trasmiten sus tarjetitas?

-En los papelitos yo le digo a la gente que primero se conozca a sí misma, que se tenga fe, ya que seguramente puede hacer más cosas de las que hace. A las mujeres les digo que no sean vanidosas.

-¿Quién las escribe?

-Yo mismo, tengo muchísimas, pero ahora las voy a cambiar: los temas hay que adaptarlos porque estas fueron escritas hace veinte años. Escribir el papelito me demanda un esfuerzo interior muy grande. Yo escribí estos en Córdoba y me encerré una semana en un departamento, sin salir para nada. Para escribirlos, yo me ubico en otra persona, entiendo su sufrimiento, qué le sucede, y desde mi ángulo le hablo con el papelito; como hay muchos estados de ánimo, me ubico dentro de lo que puedo. Trato de trasmitir mi fuerza para que los demás puedan sobrellevar los problemas, para que no sufran más. Pero voy a cambiarlos, es una necesidad, una simbiosis que hay con el público que me dice que tengo que hacerlo. GAME OVER








# MANUAL TECNICO DEL OPERADOR

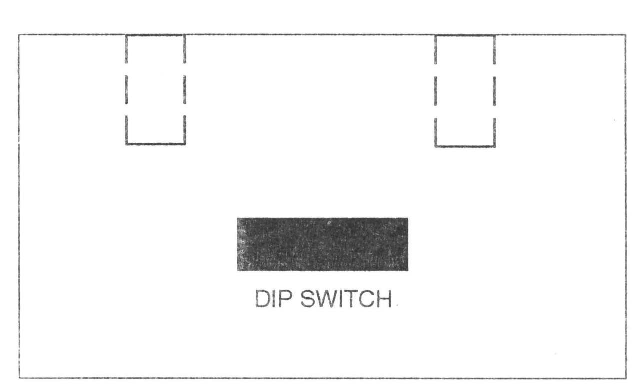
## TIME KILLERS

| | |
|---|---|
| a) FABRICANTE | Strata |
| b) TEMATICA DEL JUEGO | Lucha |
| c) CANTIDAD DE JUGADORES | Dos |
| d) COMANDOS | |
| Cantidad de joysticks | Dos |
| Tipo | Ocho posiciones |
| Cantidad de botones | Cinco por Jugador |
| Cantidad de monederos | Uno |
| Comienzo | Por botón independiente |
| e) SONIDO TIPO | Monofónico o Stereo |
| f) OBSERVACIONES | Si usted tiene la posibilidad de tener dos parlantes en la máquina podrá obtener sonido stereo tomando el parlante izquierdo de los pines 10 y L y el derecho de los 11 y M del conector JAMMA. |

## CONEXIONADO JAMMA STANDARD

| LADO DE LAS SOLDADURAS | | | LADO DE LOS COMPONENTES |
|---|---|---|---|
| MASA | A | 1 | MASA |
| MASA | B | 2 | MASA |
| +5 V. CC. | C | 3 | +5 V. CC. |
| +5 V. CC. | D | 4 | +5 V. CC. |
| -5 V. CC. | E | 5 | -5 V. CC. |
| +12 V. CC. | F | 6 | +12 V. CC. |
| LIBRE | H | 7 | LIBRE |
| CONTADOR DE TICKETS | J | 8 | CONTADOR DE FICHAS |
| LIBRE | K | 9 | LIBRE |
| PARLANTE IZQUIERDO (-) | L | 10 | PARLANTE DERECHO (+) |
| PARLANTE IZQUIERDO (-) | M | 11 | PARLANTE DERECHO (+) |
| VERDE DE VIDEO | N | 12 | ROJO DE VIDEO |
| SINCRONISMO DE VIDEO | P | 13 | AZUL DE VIDEO |
| PULSADOR PARA SERVICE | R | 14 | MASA DE VIDEO |
| LIBRE | S | 15 | PULSADOR DE TESTEO |
| MONEDERO 2 | T | 16 | MONEDERO 1 |
| COMIENZO JUGADOR 2 | U | 17 | COMIENZO JUGADOR 1 |
| ARRIBA JUGADOR 2 | V | 18 | ARRIBA JUGADOR 1 |
| ABAJO JUGADOR 2 | W | 19 | ABAJO JUGADOR 1 |
| IZQUIERDA JUGADOR 2 | X | 20 | IZQUIERDA JUGADOR 1 |
| DERECHA JUGADOR 2 | Y | 21 | DERECHA JUGADOR 1 |
| BRAZO TRASERO JUGADOR 2 | Z | 22 | BRAZO TRASERO JUGADOR 1 |
| BRAZO CON ARMA JUGADOR 2 | a | 23 | BRAZO CON ARMA JUGADOR 1 |
| PIERNA TRASERA JUGADOR 2 | b | 24 | PIERNA TRASERA JUGADOR 1 |
| PIERNA CON ARMA JUGADOR 2 | c | 25 | PIERNA CON ARMA JUGADOR 1 |
| CABEZA JUGADOR 2 | d | 26 | CABEZA JUGADOR 1 |
| MASA | e | 27 | MASA |
| MASA | f | 28 | MASA |

## UBICACION DE CONTROLES Y CONECTOR EN LA PLACA




PLACA INFERIOR (DE SONIDO)
Donde se encuentra el conector JAMMA

PLACA SUPERIOR (DE PROGRAMA)
Donde se encuentra el Dip Switch de programación

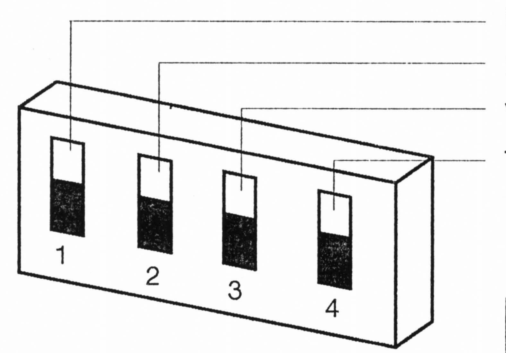
## REQUERIMIENTOS DE FUENTE

| | |
|---|---|
| -5 V cc | 1 amp |
| +5 V cc | 5 amp |
| +12 V cc | 1 amp |

HOJA COLECCIONABLE PARA ARMAR EL MANUAL TECNICO DEL OPERADOR

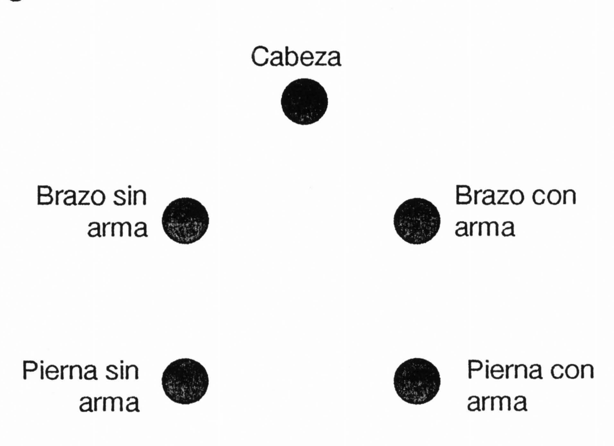
# CONEXIONADO

**DIP SWITCH**




| Posición | SI | NO |
|---|---|---|
| 1 | Sincronismo negativo | Sincronismo positivo |
| 2 | Normal | Inverso |
| 3 | Con violencia | Sin violencia |
| 4 | modo juego | Modo ajustes |

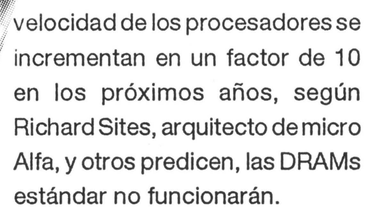
**Sugerencia de ubicación de botones en el panel**




**Nota:** Tanto la regulación de volumen, como la cantidad de créditos por ficha, dificultad y demás posibilidades de programación se realizan por pantalla posicionando el dipswitch Nº 4 en la posición testeo.

# EL AGGIORNAMIENTO DE LAS MEMORIAS RAM'

*Por: Osvaldo Cassieri / Eduardo Aragon*
*Electroquímica Delta s.r.l.*



En la última década, las prioridades para los microprocesadores y chips de memoria principal fueron diferentes. Mientras los microprocesadores se volvieron más rápidos, los chips de memoria crecieron en densidad y tamaño. Esa divergencia se ha hecho tan notoria hoy en día que se requiere un cambio fundamental en la arquitectura de las memorias, para que no se conviertan en una carga en el avance de los sistemas computarizados. Esto no significa que comprimir más elementos de almacenamiento en una pastilla de silicio sea un desarrollo innecesario y trivial. Después de todo, fue la demanda de los usuarios por mayor performance la que provocó que los procesadores duplicaran y cuadruplicaran su capacidad de direccionamiento de 8 a 16 y 32 bits. Sin un incremento de densidad de bits, las memorias se habrían estancado en costo y tamaño físico y perdido confiabilidad. Con las densidades de la última década se hubieran necesitado 4.000 chips de RAM dinámica de 16k x 1 bit para las memorias principales de las PC's típicas de hoy en día, en vez de los 8 chips de 1 Mbit actuales.

Sin embargo, mientras la cantidad de datos que pueden ser incorporados en un cuadrado de silicio no es un problema, la brecha entre la velocidad de las memorias y los procesadores si lo es. Consideremos el chip procesador Alfa recientemente presentado por Digital Equipment Corp., Maynard, Mass. Este uP necesita ser alimentado con datos cada 5 nanosegundos cuando trabaja con un clock de 200 MHz. Pero las DRAMs estandar más rápidas hoy en día son de alrededor de un orden de magnitud más lentas. La AAA4M2000 de 4 Mbit de NMB Semiconductor Co., de Tateyama, Japón, tiene un tiempo de acceso de 40 nseg. y un tiempo de ciclo de 80 nseg., y según Tom Goodman de la Subsidiaria en USA de la NMB en Chatsworth Calif. "está ubicado en el límite práctico de performance de las DRAMs estandar". Si la velocidad de los procesadores se incrementan en un factor de 10 en los próximos años, según Richard Sites, arquitecto de micro Alfa, y otros predicen, las DRAMs estándar no funcionarán.

Inclusive actualmente, escribe Ray NG de Sun Microsystems Inc., Mountain Dew, Calif., deben hacerse uso de modos de operación complicados tales como modo paginado y arqutecturas de memorias igualmente ingeniosas empleando caches y entrelazados. Unicamente con su ayuda los fabricantes de computadoras serán capaces de mantener a los chips de DRAMs lentos (pero económicos) en su rol fundamental de memoria principal. Pero ya se ha alcanzado el punto donde tales trucos solos no pueden compensar la falta de velocidad de las memorias. De acuerdo a NG, existe la obligación de realizar nuevos diseños de chips basados en DRAMs para hacer frente a los que los fabricantes de computadoras tienen guardado.

El procesador central de las computadoras no es el único que demanda mayor performance a las memorias. Las prestaciones de gráficos y comunicaciones que piden los usuarios para sus sistemas agravan aún más la necesidad de memorias más veloces, como también lo hacen las arquitecturas de procesamiento paralelo y superescalar.

Las aplicaciones no computarizadas están siendo igual o más exigentes. La televisión de alta definición (HDTV) probablemente vaya a ser la aplicación más difundida de las DRAMs en la segunda mitad de esta década. Roelof Salters de la Philips Research Laboratories en Eindhoven, Holanda argumenta que la HDTV necesitará aún más rendimiento de las memorias RAM que las computadoras de tan necesitadas en que se encuentran las prestaciones futuras de la televisión, tales como la pantalla de alta definición y el mejorRAMiento de imágenes.

Los fabricantes de chips no se han limitado a lo que sucedía en los mercados finales de sus consumidores. Tres de los ejemplos más recientes de arquitecturas de memorias para mejorar la velocidad son las memorias DRAM caché, las DRAM extendidas, y las DRAM sincrónicas. Las dos primeras ya están disponibles por sus respectivos creadores, Mitsubishi Electric Corp, Tokyo, Japón, y RAMtron International Corp., Colorado Springs, Colo. Y si aquellos que desarrollan un estándar para la JEDEC (Join Electron Device Engineering Council) encuentran satisfechos sus deseos para la aceptación rápida, las DRAMs sincrónicas podrán estar disponibles en cantidades de muestra en poco tiempo más. Las DRAMs sincrónicas difieren de los dispositivos anteriores en muchas cosas, principalmente en su arquitectura abierta desarrollada con la participación de diseñadores líderes de memorias.

Un cuarto tipo de memoria dinámica, las DRAM RAMbus puede licenciarse en RAMbus Inc., Mountain View, Calif. y además se encuentra disponibles en cantidades de muestra en varios vendedores. Pero al contrario que las DRAMs nuevas mencionadas previamente no saldrá al mundo sola. Estará acompañada por especificaciones para el diseño e implementaciones de ejemplo de un bus de memoria, módulos de memoria, un controlador, celdas de interfase y protocolos. El sistema de memoria totalmente desarrollado es capaz de transferir datos a 500 megabytes por segundo. Los diseñadores pueden crear facilmente sistemas compactos en los cuales un sistema de memoria único esté al servicio de aplicaciones gráficas, audio y otras funciones usando el esquema RAMbus.

Algunos argumentan, sin embargo, que una arquitectura de bus no será lo suficientemente rápida para manejar las velocidades de datos estimados para el tipo de aplicaciones y prestaciones que se vislumbran en un futuro cercano. Un número de profesionales con este punto de vista han formado el grupo de trabajo P1596.4 dentro de la sociedad de computadoras de IEEE para desarrollar una arquitectura abierta para el sistema de memoria apodado RAMlink. Esta es una arquitectura de anillo que se desempeña a muy altas velocidades. Lo que es más, lo hace aún cuando el uso de DRAMs con cache en el chip no es afectivo (un posible problema con sistemas multiprocesadores).

Una nueva especialidad de desarrollo en la industria de semiconductores es el diseño de lógica transceiver de alta velocidad. Dado que los datos se mueven velozmente desde los chips de memoria hacia otras partes en una placa de circuito impreso, la lógica de interfaz y las trazas de tarjeta se comportan como líneas de transmisión, y debe tenerse en cuenta efectos tales como la reflexión y la carga reactiva.

**Diccionario sobre memorias**

**Tiempo de acceso**: Es el intervalo de tiempo entre el instante en el cual los datos son pedidos (operación de lectura) o se solicita su almacenamiento (operación de escritura), y el instante en el cual los datos están disponibles o completamente almacenados respectivamente.

**Copy back**: ver write back.

**Cache hit**: requerimiento de datos que resultan estar residentes en cache, asi las operaciones de memoria pueden ser ejecutadas rapidamente desde cache.

**Cache miss**: requerimiento de datos que no están disponibles en la memoria de cache, por lo tanto los datos necesarios primero deben ser solicitados a la memoria principal antes de que se pueda realizar cualquier operación.

**Tiempo de ciclo**: es el lapso entre el instante en que se accede a la memoria y el instante en el cual puede ser accedida en forma válida otra vez.

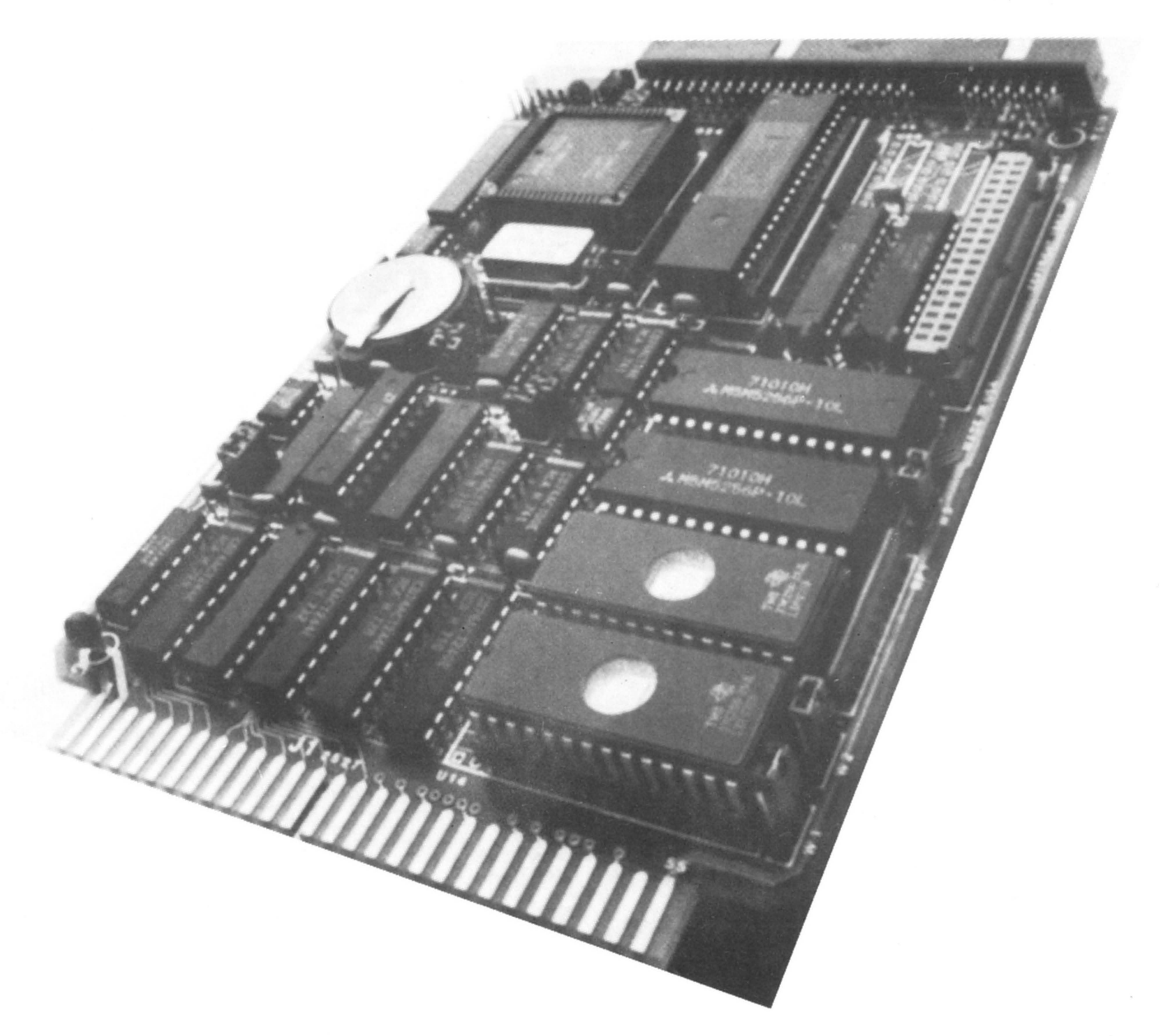
**RAM dinámica (DRAM)**: RAM que usa un par transistor-capacitor o celda para almacenar cada bit de información. Se la denomina dinámica porque el capacitor debe ser recargado periódicamente (refrescado) para que la información permanezca en el lugar.

**Ancho de banda de llenado**: la velocidad en que los datos se transfieren desde un arreglo de memoria a los latches del chip o a memoria cache, comunmente expresado en Mbit por segundo.

**Entrelazado**: método de distribuir direcciones de memoria consecutivas entre un cierto número de bancos de memoria para incrementar la velocidad a la que los datos pueden estar disponibles pra el circuito solicitante.

**Modo paginado**: método de direccionamiento de memoria construído dentro de un chip de memoria mediante el cual puede accederse a un bloque de datos secuenciales sin tener que repetir cierta información de la dirección, acelerando por lo tanto el acceso a los datos.

**Entubamiento (pipelining)**: técnica para acelerar los procesadores mediante la división de la tarea de ejecutar una instrucción en un número de pasos y hacien-




do que todos los pasos se efectúen sobre las diferentes tareas concurrentemente pero en pedazos consecutivos de datos.

**Latencia de lectura**: tiempo entre un requerimiento de memoria y el arribo de los datos.

**RAM estática (SRAM)**: RAM que usa un flip-flop o latch como una celda para almacenar un bit de información. La celda puede adoptar uno o dos estados que permanecerán inalterados o estáticos hasta que sea intencionalmente cambiado.

**Throughput (rendimiento)**: cantidad de datos que se manejan en un período dado de tiempo.

**Estado de espera (wait state)**: ciclo de espera del clock del procesador insertado en el tiempo de ejecución cuando el procesador debe esperar a la.memoria o I/O.

**Write back**: escritura de los datos almacenados en un bloque de cache en la memoria principal antes que ese block sea reemplazado con datos nuevos de la memoria principal.

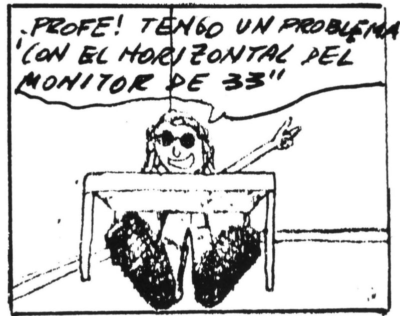
**Latencia de escritura:** tiempo entre el pedido de escritura en memoria y el almacenamiento de los datos.

**Write posting**: captura de una dirección y su dato asociado para permitir que se realice una operación de escritura en paralelo con otras operaciones, por lo tanto se reducen los efectos de la latencia de escritura.

**Write through**: escritura de datos almacenados en un bloque de cache en la memoria principal mientras la misma cache esta siendo escrita. GAME OVER

*Por Claudio R. Cristini*






































# PROGRAMACION DE FLIPPERS WILLIAMS - BALLY

Por el Ing. Gerardo L. Taccone

2ª Entrega

## Operación de Sistema de Menu estandar de WPC

- B. Bookkeeping Menu
  - B.1 Main Audits
    - Etc, etc.
  - B.2 Earnings Audits
    - Etc, etc.
  - B.3 Standard Audits
    - Etc, etc.
  - B.4 Feature Audits
    - Etc, etc.
  - B.5 Histograms
    - Etc, etc.
  - B.6 Time-Stamps
    - Etc, etc.
- P. Printouts Menu
  - P.1 Earnings Data
  - P.2 Main Audits
  - P.3 Standard Audits
  - P.4 Feature Audits
  - P.5 Score Histograms
  - P.6 Game Time Histograms
  - P.7 Time-Stamps
  - P.8 All Data
- T. Test Menu
  - T.1 Switch Edges
  - T.2 Switch Levels
  - T.3 Single Switches
  - T.4 Solenoid Test
  - T.5 Flasher Test
  - T.6 General Illumination
  - T.7 Sound & Music Test
  - T.8 Single Lamps
  - T.9 All Lamps
  - T.10 Lamps & Flasher Test
  - T.11 Display Test
- U. Utilities Menu
  - U.1 Clear Audits
  - U.2 Clear Coins
  - U.3 Reset H.S.T.D.
  - U.4 Set Time & Date
  - U.5 Custom Message
  - U.6 Set Game I.D.
  - U.7 Factory Adjustments
  - U.8 Factory Resets
  - U.9 Presets
    - Etc, etc.
  - U.10 Clear Credits
  - U.11 Auto Bum-in
- A. Adjustments Menu
  - A.1 Standard Adjustments
    - Etc, etc.
  - A.2 Feature Adjustments
    - Etc, etc.
  - A.3 Pricing Adjustments
    - Etc, etc.
  - A.4 H.S.T.D. Adjustments
    - Etc, etc.
  - A.5 Printer Adjustments

Menu puede variar de acuerdo al juego

Presione "ENTER" para entrar en la selección deseada
Presione "ESCAPE" para salir de la opción
Presione "UP" para subir la secuencia (B. 1->B. 2->B. 3...)
Presione "DOWN" para bajar la secuencia (B.3 ->B.2 ->B.1...)

El WPC opera basado en un sistema de menus. Para llegar al área de menus abra la puerta de monedas y presione "BEGIN TEST". La pantalla desplegará la identificación del juego. Presione "ENTER" y el menu principal aparecerá. Presione "START" para obtener ayuda en cualquier momento.

El menu principal le permite escoger entre varias categorías generales, que a su vez le darán acceso a otros menus de donde escoger opciones más específicas.

**MAIN MENU**

B. Bookkeeping Menu
P. Printouts Menu
T. Test Menu
U. Utilities Menu
A. Adjustments Menu

Utilice los botones de "UP" o "DOWN" para moverse entre las opciones del menu. Presione "ENTER" para lograr acceso a la selección deseada. Presione "ESCAPE" para salir del menu principal y regresar al modo atrayente.

### Auditoría

Si selecciona el menu de auditoría "BOOKKEEPING" este le dará varias opciones de donde escoger. Muévase por las opciones con los botones de "UP" y "DOWN" y escoja la deseada presionando "ENTER".

### B. Bookkeeping Menu

B.1 Main Audits
B.2 Earning Audits
B.3 Standard Audits
B. 4 Feature Audits
B.5 Histograms
B.6 Time-Stamps

Una vez que haya escogido una de las opciones en el menu de auditoría escoja el valor que quiera ver de los disponibles en esa opción. Los valores en las diferentes auditorías no pueden ser cambiados por el operador, sin embargo los valores pueden ser reiniciados usando las funciones U1 y U2 del menu de utilidades.

### Sistema de Auditoría con un solo botón

Desde el modo atrayente se puede obtener todos los valores de auditoría presionando "ENTER" repetidamente.

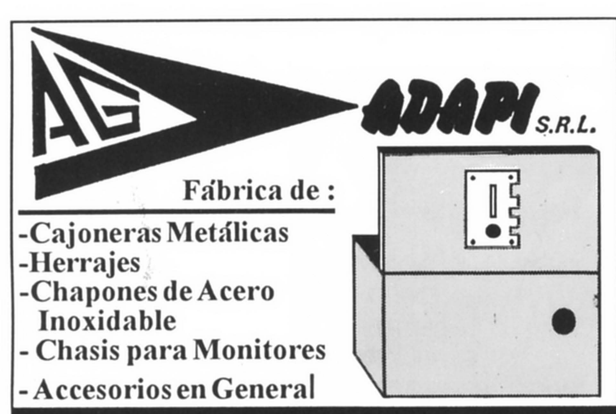


...Y EN ESTA OPORTUNIDAD AGRADEZCO A TODOS MIS COLABORADORES DE LA REDACCIÓN POR SEGUIR MIS LINEAMIENTOS DE ANDAR CON PASO FIRME Y SEGURO, MIRANDO BIEN POR DONDE SE CAMINA...

AGUSTI

YESO

EL STAFF DE ABC DESEA A SU "DIRE" UNA RÁPIDA MEJORÍA Y QUE SE LIBERE DE SU PESO, (DIGO, YESO)
Ana María.




Carlos Tejedor 1347- C.P.( 1752 )
Lomas del Mirador - Bs.As. Tel: 655-0821




BOTONES - MONITORES - STICKS - PLACAS - LLAVES TUBO - CERRADURAS - FUENTES - MUEBLES - CONECTORES - CABLEADOS - CONTADORES - COMANDOS - CASCADAS - BOTONES - MONITORES - STICKS - PLACAS - LLAVES TUBO - CERRADURAS - FUENTES - MUEBLES - CONECTORES -




CABLEADOS - CONTADORES - COMANDOS - CASCADAS - BOTONES - MONITORES - STICKS - PLACAS - LLAVES TUBO - CERRADURAS - FUENTES -

Tarija 3830 Tel.: 922-4888/6675
(1253) Buenos Aires Argentina Fax: 54-1-924-0351

MUEBLES - CONECTORES - CABLEADOS - CONTADORES - COMANDOS - CASCADAS - BOTONES - MONITORES - STICKS - PLACAS - LLAVES TUBO -

**OPORTUNIDAD VENDE**



FLIPPERS
GETAWAY - HOOK - SUP. MARIO BROS
7 MESES REALES DE USO
OPTIMO ESTADO
Y
SIMULADOR DE MANEJO
DOUBLE AXLE
INMEJORABLE ESTADO

FACILIDADES Y/O PERMUTAS

Av Callao 134 - C.P.(1022) Capital
Tel.: 372-7720

Impresiones en Serigrafía




*Manú*
*Organillero*

ANIMACION DE :
FIESTAS DE 15 AÑOS - CASAMIENTOS
CUMPLEAÑOS - ANIVERSARIOS
VISITAS A COLEGIOS - FIESTAS INFANTILES
EVENTOS EN GENERAL

CONTRATACIONES
TEL.: 242-2018 Monica 941-5148

# BRAIN MACHINES

PRESENTA SU CASCADA DOBLE

- Estructura Reforzada
- Rodamientos Especiales
- Escalones Regulables, Espejados o Inox.
- Iluminación Secuenciada

CONSULTE PRECIOS POR DIFERENTES MODELOS

TEL. 763-3128




MANTENIMIENTO INTEGRAL DE
- VIDEO JUEGOS
- FLIPPERS (VIEJA Y NUEVA GENERACION)

ATENCION DE URGENCIA EN TODO EL PAIS
ABONO POR MAQUINA Y LOCALES
ARMADO DE MAQUINAS
774-5069

## Solicitud de Suscripción

Nombre: ____________________

Cargo: ____________________ Compañía: ____________________

Dirección: ____________________ Cód. Postal: ____________________

Ciudad: ____________ Provincia: ____________ Fech. Nac.: ____________

Teléfono: ____________________ Fax: ____________________

### DESEO

☐ Suscribirme por 10 números $ 70

☐ Obtener los siguientes números anteriores $ 6 c/uno
(Unicamente para suscriptores)

☐ Obtener la colección hasta la fecha $ 8 c/uno

Fecha: ____________________ Firma: ____________________

POR FAVOR, MARCAR LO QUE CORRESPONDA

☐ Vendedor ☐ Operador Salón ☐ Distribuidor

☐ Fabricante ☐ Otro

**Servicio de envío en el día cuando se acompaña esta suscripción con un cheque.**
Todas las revistas son enviadas por correo.

INSTRUCCIONES DE PAGO

1 Emisión de Giro Telegráfico.
A - Por Favor es imprecindible emitir el giro con mención de remitente. Esta condición es al solo efecto de identificar la procedencia de dicho pago.

2 Transferencia a la cuenta de caja de ahorro N° 106-004449-0 de Bco. Crédito Argentino.
A - Si opta por esta forma de pago, tener debida cuenta que es caja de ahorro y no cuenta corriente.
B - Para identificar a quien pertenece el pago es necesario que se comunique telefónicamente o via fax y nos haga saber de la transferencia.

*En todos los Casos a nombre de GREGORIO VENTURA AGUSTI. Medrano 47, 8° Piso, Of. "A" C.P. (1178) Buenos Aires - Argentina*

*Ahora sí bienvenido al gremio!!*

# ABC SUBSCRIPTION OUTSIDE ARGENTINA

## Subscription Order - *Solicitud de Suscripción*

Name: ____________________
*(Nombre)*

Title: ____________________ Company: ____________________
*(Cargo)* *(Compañía)*

Address: ____________________ Zip Code: ____________________
*(Dirección)* *(Código Postal)*

City: ____________________ State: ____________________ Country: ____________________
*(Ciudad)* *(Estado)* *(País)*

Phone number: ____________________ Fax number: ____________________
*(Nº Teléfono)* *(Nº Fax)*

**I WISH**
*(Deseo)*

☐ 10 Issues — U$S 140
*(10 Revistas)*

☐ To get your issues until today — U$S c/u 8
*(Obtener la colección hasta la fecha)*

Date: ____________________ Signature: ____________________
*(Fecha)* *(Firma)*

**PLEASE CHECK THE BOX THAT BEST APPLIES** - *POR FAVOR, MARCAR LO QUE CORRESPONDA*

☐ Street Operator/*Vendedor*
☐ Arcade Operator/ *Operador Salón*
☐ Distributor/*Distribuidor*
☐ Manufacturer/*Fabricante*
☐ Other/*Otro*

**Same day service when accompanied by check.**
(Servicio de envio en el día cuando se acompaña esta suscripción con un cheque.)
**All magazines mailed AIR MAIL**
(Todas las revistas son enviadas por VIA AEREA.)

**PAYMENT INSTRUCTIONS - INSTRUCCIONES DE PAGO**

By cheque - Over a Bank in New York in U.S. Dollars payable to: GREGORIO VENTURA AGUSTI and mailed directly to our Buenos Aires office.
(Por cheque)-(Emitido contra un Banco en Nueva York en Dólares Americanos y pagadero a favor de GREGORIO VENTURA AGUSTI, y enviado directamente a nuestra oficina en Buenos Aires.)

By transfer - Over the HypoBank in Münich - Germany
Acc. Nº 5803615383
Postfach Nº100.142 - 80075 Münich
Theatinerstrasse 11- Münich 80333
With direct advice sent to our Buenos Aires office.
(Por transferencia) - (Sobre el HipoBank en Munich - Alemania
Cuenta Nº 5803615383
Casilla Nº 100.142 - 80075 Münich
Theatinerstrasse 11 - Münich 80333
Con aviso de pago enviado directamente a nuestra oficina en Buenos Aires.

Medrano 47, 8º Piso - Of. "A" - C.P. (1178) Buenos Aires - Argentina
Tel. 981-1913 Tel. / Fax: 983-1126


ARTAX
ARMADO DE MAQUINAS
STANDAR, ESPECIALES Y SIMULADORES
LINEA COMPLETA DE ACCESORIOS Y CABLEADOS
PLACAS NUEVAS Y USADAS
REPUESTOS DE FLIPPERS
LABORATORIO DE REPARACION:
FLIPPERS, PLACAS,
MONITORES Y FUENTES
GARANTIA Y SERVICE POST VENTA
ENTREGA INMEDIATA
ENVIOS AL INTERIOR
ASESORAMIENTO GRATUITO
TEL.: 759-6547 RADIOLLAM.: 311-0056 312-6383 315-2171 COD. 19068 FAX: 983-1126
AGUSTI PRODUCCIONES